

**PENINGKATAN KETERAMPILAN MOTORIK KASAR MELALUI  
PERMAINAN *ENGKLEK* PADA ANAK KELOMPOK A  
TK PUSPASIWI 2 SLEMAN**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh  
Septi Nugraheni  
NIM 11111241039

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
JURUSAN PENDIDIKAN PRASEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
JULI 2015**

## PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “PENINGKATAN KETERAMPILAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN *ENGKLEK* PADA ANAK KELOMPOK A TK PUSPASIWI 2 SLEMAN” yang disusun oleh Septi Nugraheni, NIM 11111241039 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Dosen Pembimbing I



Sungkono, M.Pd  
NIP. 19611003 198703 1 001

Yogyakarta, Juni 2015  
Dosen Pembimbing II



Nelva Rollina, M.Si  
NIP. 19800718 200501 2 001



## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya bersedia memperbaiki dan menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.



Yogyakarta, 23 Juni 2015

Yang menyatakan,

Septi Nugraheni  
NIM 11111241039

## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “PENINGKATAN KETERAMPILAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN *ENGKLEK* PADA ANAK KELOMPOK A TK PUSPASIWI 2 SLEMAN” yang disusun oleh Septi Nugraheni, NIM 11111241039 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 9 Juli 2015 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI			
Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Sungkono, M. Pd.	Ketua Penguji		13/7 - 2015
Martha Christianti, M. Pd.	Sekretaris Penguji		13/7 - 2015
Sudarmanto, M. Kes	Penguji Utama		13/7 - 2015
Nelva Rolina, M. Si.	Penguji Pendamping		13/7 - 2015

Yogyakarta, **24 JUL 2015**  
Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,



Dt. Maryanto, M. Pd.  
NIP 19600902 198702 1 001

## **MOTTO**

“Bangkitlah, bergeraklah dan temukan pintu-pintu yang tidak terkunci”

(Mario Teguh)

## **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Ibu dan Bapakku tercinta yang telah memberikan segalanya untukku.
2. Almamater UNY yang saya banggakan.

**PENINGKATAN KETERAMPILAN MOTORIK KASAR MELALUI  
PERMAINAN *ENGKLEK* PADA ANAK KELOMPOK A  
TK PUSPASIWI 2 SLEMAN**

Oleh:  
Septi Nugraheni  
NIM 11111241039

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar melalui permainan *engklek* pada anak kelompok A Taman Kanak-kanak Puspasiwi 2 Banyurip Margoagung Seyegan Sleman. *Engklek* dipilih karena dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak yaitu melatih gerak berjingkat dan melempar.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas kolaboratif. Model penelitian yang digunakan mengacu pada model Kemmis dan Mc. Taggart. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok A TK Puspasiwi 2 berjumlah 23 anak yang terdiri dari 13 anak laki-laki dan 10 anak perempuan. Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Peningkatan keterampilan motorik kasar dikatakan berhasil apabila minimal 75% dari jumlah anak mencapai kriteria berkembang sesuai harapan.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa keterampilan motorik kasar dapat ditingkatkan melalui permainan *engklek* dengan cara anak melempar *gacuk* ke petak pertama, lalu anak melompati petak nomor 1, 2, 3, 6 dan 9 dengan menggunakan satu kaki dan petak nomor 4-5 dan 7-8 untuk menapak menggunakan dua kaki. Peningkatan keterampilan motorik kasar anak dapat ditunjukkan dari data keterampilan motorik kasar pada kondisi awal kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB) mencapai 32,62% (8 anak), pada siklus I meningkat menjadi 47,83% (11 anak) dan pada siklus II meningkat menjadi 82,61% (19 anak).

Kata kunci: *keterampilan motorik kasar, permainan engklek, anak kelompok A*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT atas rahmat serta karunia-Nya yang memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan penulisan skripsi berjudul “Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan *Engklek* pada Anak Kelompok A TK PUSPASIWI 2 Sleman” dengan baik dan lancar. Tanpa bantuan dari berbagai pihak, skripsi ini tidak mungkin dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin penelitian.
2. Ketua program studi PG PAUD yang telah memberikan rekomendasi penelitian.
3. Bapak Sungkono, M.Pd. yang telah memberikan bimbingan, arahan dan meluangkan waktu dalam penyusunan skripsi.
4. Ibu Nelva Rolina, M.Si. yang telah memberikan bimbingan, arahan dan meluangkan waktu dalam penyusunan skripsi.
5. Bapak Banu Setyo Adi, M. Pd. yang telah memvalidasi instrumen penelitian skripsi ini.
6. Ibu, bapak dan adikku tersayang yang telah memberikan doa serta dukungan selama menyelesaikan skripsi ini.
7. Seluruh dosen PG PAUD yang telah memberikan ilmu dan pengalaman yang telah membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi.
8. Ibu Winarti kepala sekolah TK PUSPASIWI 2 yang telah memberikan kesempatan untuk penelitian di TK tersebut.
9. Ibu Mujiastuti S.Pd. AUD guru kelompok A TK PUSPASIWI 2 yang telah memberikan kesempatan dan kemudahan dalam kegiatan penelitian.
10. Anak-anak kelompok A TK PUSPASIWI 2 yang telah menerima peneliti dengan baik.
11. Teman-teman PG PAUD B angkatan 2011 yang telah memberikan motivasi dalam penyusunan skripsi.
12. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.



Penulis menerima kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi para pembaca.

Yogyakarta, Juni 2015  
Penulis

Septi Nugraheni

## DAFTAR ISI

	hal
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	7
G. Definisi Operasional .....	8
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b>	
A. Tinjauan Keterampilan Motorik Kasar .....	10
1. Pengertian Keterampilan Motorik Kasar .....	10
2. Gerak Dasar dalam Keterampilan Motorik .....	12
3. Karakteristik Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun .....	15
4. Pengertian Perkembangan Motorik .....	18
5. Prinsip Perkembangan Motorik .....	19
6. Pola Perkembangan Motorik .....	21

7. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik.....	23
8. Manfaat Perkembangan Motorik bagi Anak.....	26
B. Tinjauan Tentang Permainan .....	27
1. Pengertian Permainan .....	27
2. Faktor yang Mempengaruhi Permainan.....	28
3. Jenis Permainan .....	30
4. Permainan Engklek.....	33
C. Taman Kanak-Kanak .....	36
D. Penelitian yang Relevan .....	37
E. Kerangka Pikir.....	38
F. Hipotesis .....	39
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	40
B. Tempat dan Waktu Pelaksanaan.....	41
C. Subjek Penelitian .....	41
D. Desain Penelitian .....	41
E. Rancangan Penelitian.....	42
F. Metode Pengumpulan Data.....	44
G. Instrumen Penelitian .....	45
H. Teknik Analisis Data.....	47
I. Indikator Keberhasilan.....	48
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian.....	49
1. Lokasi Penelitian .....	49
2. Kondisi Awal Sebelum Tindakan.....	50
3. Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus I .....	51
4. Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus II.....	63
B. Pembahasan .....	76
C. Keterbatasan Penelitian .....	78

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan ..... 79

B. Saran ..... 79

DAFTAR PUSTAKA ..... 81

LAMPIRAN ..... 85

## DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen .....	46
Tabel 2. Rubrik Penilaian Berjingkat .....	47
Tabel 3. Rubrik Penilaian Melempar .....	47
Tabel 4. Kondisi Awal Keterampilan Motorik Kasar Anak.....	50
Tabel 5. Hasil Observasi Keterampilan Motorik Kasar Siklus I Pertemuan I .....	53
Tabel 6. Hasil Observasi Keterampilan Motorik Kasar Siklus I Pertemuan II .....	56
Tabel 7. Hasil Observasi Keterampilan Motorik Kasar Siklus I Pertemuan III.....	58
Tabel 8. Hasil Observasi Keterampilan Motorik Kasar Siklus I Pertemuan IV.....	60
Tabel 9. Hasil Keterampilan Motorik Kasar Anak Siklus I .....	60
Tabel 10. Perbandingan Hasil Keterampilan Motorik Kasar Pada Kondisi Awal dengan Siklus I.....	61
Tabel 11. Hasil Observasi Keterampilan Motorik Kasar Siklus II Pertemuan I .....	66
Tabel 12. Hasil Observasi Keterampilan Motorik Kasar Siklus II Pertemuan II .....	68
Tabel 13. Hasil Observasi Keterampilan Motorik Kasar Siklus II Pertemuan III.....	70
Tabel 14. Hasil Observasi Keterampilan Motorik Kasar Siklus II Pertemuan IV .....	72
Tabel 15. Hasil Keterampilan Motorik Kasar Anak Siklus II .....	73
Tabel 16. Perbandingan Hasil Keterampilan Motorik Kasar Siklus I dengan Siklus II.....	73
Tabel 17. Perbandingan Hasil Keterampilan Motorik Kasar pada Kondisi Awal, Siklus I, dan Siklus II .....	75

## DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan Mc. Taggart	42
Gambar 2. Histogram Perbandingan Keterampilan Motorik Kasar Kondisi Awal dengan Siklus I .....	62
Gambar 3. Histogram Perbandingan Keterampilan Motorik Kasar Siklus I dengan Siklus II .....	74
Gambar 4. Histogram Perbandingan Keterampilan Motorik Kasar Kondisi Awal, Siklus I, dan Siklus II .....	76

## DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1. Surat-surat Penelitian.....	85
Lampiran 2. Rencana Kegiatan Harian .....	90
Lampiran 3. Instrumen Penelitian .....	115
Lampiran 4. Data Hasil Penelitian .....	120
Lampiran 5. Dokumentasi .....	145

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar belakang**

Anak usia dini adalah anak yang berusia di bawah delapan tahun seperti yang dikemukakan oleh NAEYC. *The National Association for The Education of Young Children (NAEYC)* dalam Soemiarti Patmonodewo (2003: 43) mengemukakan bahwa anak usia dini adalah anak yang sejak lahir sampai dengan usia delapan tahun. Sofia Hartati (2005: 1) berpendapat bahwa anak usia dini adalah individu yang sedang menjalani proses perkembangan dengan pesat dan sangat penting bagi kehidupan selanjutnya. Pendidikan bagi mereka merupakan hal yang penting untuk memberikan stimulasi yang tepat sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik mereka pada masa itu. Jadi pendidikan bagi anak usia dini diperlukan untuk mendampingi proses perkembangan itu agar dapat berkembang secara optimal.

Menurut Slamet Suyanto (2005a: 1), pendidikan anak usia dini adalah investasi yang sangat besar bagi keluarga dan juga bangsa. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pada pasal 1 ayat (14) menyebutkan bahwa:

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan Anak Usia dini atau sering disebut PAUD adalah suatu proses pendidikan yang diperuntukkan bagi anak usia dini, atau sering juga disebut



dengan istilah anak usia prasekolah. Jasa Ungguh Muliawan (2009: 5) mengatakan bahwa pendidikan anak usia dini atau prasekolah, terdiri dari dua jenis, yaitu kelompok bermain atau *play group* dan Taman Kanak-kanak (TK) atau *kindergarten*.

Taman Kanak-kanak (TK) merupakan jenjang pendidikan setelah *play group* dan sebelum sekolah dasar. Kemdiknas (2010: 3) menyatakan bahwa Taman Kanak-kanak adalah satuan pendidikan bagi anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia empat tahun sampai dengan usia enam tahun. Melalui lembaga tersebut anak-anak dapat belajar untuk mengembangkan bakat dan kemampuan serta potensi yang mereka miliki agar menjadi lebih optimal. Pada hakikatnya menurut Soemiarti Patmonodewo (2003: 58), Taman Kanak-kanak dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak didiknya, memupuk sifat dan kebiasaan yang baik bagi mereka. Aspek perkembangan anak meliputi perkembangan bahasa, kognitif, sosial emosional, nilai moral dan agama, serta perkembangan fisik dan motorik.

Yudha dan Rudyanto (2005: 117) menyatakan bahwa motorik kasar merupakan kemampuan anak untuk beraktivitas dengan menggunakan otot-otot besarnya. Kegiatan anak dalam beraktivitas sangat dipengaruhi kemampuan motorik kasar yang dimilikinya. Aktivitas anak seperti berjalan, berlari, melompat, memanjat, menangkap, menendang merupakan kegiatan yang dilakukan oleh anak dalam kehidupan sehari-harinya. Apabila kemampuan ini tidak dimiliki oleh anak maka aktivitas anak akan terhambat. Jika kemampuan

anak dalam berakivitas terhambat maka akan mempengaruhi aspek perkembangan anak yang lain.

Berdasarkan tingkat pencapaian perkembangan motorik kasar untuk kelompok usia 4 - <5 tahun (kelompok A) dalam Permendiknas No.58 tahun 2009 diantaranya yaitu, mampu menirukan gerakan binatang, pohon tertiuup angin, pesawat terbang, dan sebagainya; mampu melakukan gerakan menggelayut (bergelayut); mampu melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi; mampu melempar sesuatu secara terarah; mampu menangkap sesuatu secara tepat; mampu melakukan gerakan antisipasi; mampu menendang sesuatu secara terarah; mampu memanfaatkan alat permainan di luar kelas.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas di kelompok A TK PUSPASIWI 2 Sleman, untuk aspek perkembangan kognitif, nilai agama dan moral, sosial emosional, dan bahasa anak sudah menunjukkan perkembangan yang baik. Namun untuk aspek perkembangan motorik, terutama motorik kasar anak kelompok A di TK PUSPASIWI 2 Sleman masih rendah. Saat kegiatan baris-berbaris anak diminta untuk melempar bola ke dalam keranjang tetapi banyak anak yang belum bisa melempar ke arah bawah. Pada saat jam istirahat beberapa anak bermain ular lompat yang dibeli dari penjual depan sekolah namun banyak anak yang belum bisa melempar kepada teman lain dengan baik. Kemudian saat kegiatan menari pada hari jum'at ada gerakan melompat, ternyata masih banyak anak kesulitan saat melakukan gerakan melompat dengan satu kaki. Saat jam istirahat di hari yang berbeda ada beberapa anak yang memainkan

permainan lempar tangkap bola dan kebanyakan dari mereka kesulitan melempar bola kepada teman lain dengan tepat karena lengan tidak di depan tubuh dan jari-jari tidak mengarah ke tujuan. Saat kegiatan melompat, anak melompati keramik di sekolah dengan jarak satu keramik dari tempat anak itu berdiri, namun banyak anak yang belum mampu melompat dengan badan tegak dan kaki belum sejajar dengan permukaan tanah. Banyak metode dan media yang bisa digunakan untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak.

Metode yang bisa digunakan dalam pembelajaran TK ada banyak diantaranya metode bermain, karyawisata, bercakap-cakap, bercerita, demonstrasi, proyek, dan pemberian tugas (Moeslichatoen R, 2004: 24). Metode yang digunakan untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar di TK PUSPASIWI 2 Sleman yaitu pemberian tugas untuk mengikuti perintah yang guru berikan seperti, menirukan gerakan binatang, menggerak-gerakan tangan ke atas, lompat-lompat, jalan-jalan keliling sekolah, kegiatan menari setiap hari jum'at dan kegiatan baris-berbaris. Namun kenyataannya kegiatan tersebut belum mampu meningkatkan keterampilan motorik kasar anak kelas A di TK PUSPASIWI 2 Sleman.

Media untuk pengembangan motorik kasar yang digunakan dalam pembelajaran di TK PUSPASIWI 2 Sleman adalah alat permainan yang ada di luar kelas. Alat permainan itu antara lain ayunan, perosotan, dan panjatan, alat tersebut belum mampu meningkatkan keterampilan motorik kasar anak secara optimal. Anak dipersilahkan untuk bermain bebas pada waktu istirahat namun tidak semua anak memainkan alat permainan *outdoor* yang tersedia di area

sekolah. Keterampilan motorik kasar anak kurang mendapat perhatian yang khusus dalam pembelajaran sehari-hari. Hasilnya keterampilan motorik anak berkembang secara alami sesuai kematangan masing-masing anak.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti akan mengupayakan perbaikan dalam hal keterampilan motorik kasar anak kelompok A TK PUSPASIWI 2 Sleman. Berdasarkan kesepakatan guru dan peneliti maka perbaikan yang akan dilakukan menggunakan metode bermain karena metode ini masih belum dirancang khusus dalam pembelajaran guna meningkatkan keterampilan motorik kasar anak. Peneliti akan menggunakan metode bermain menggunakan permainan *engklek* untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak tersebut. Permainan ini belum pernah digunakan oleh guru kelas untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak di kelompok A TK PUSPASIWI 2 Sleman. Diharapkan dengan diterapkannya permainan *engklek* ini di kelompok A TK PUSPASIWI 2 Sleman maka keterampilan motorik kasar anak akan meningkat. Melalui permainan *engklek* anak akan berlatih untuk melempar pecahan genting atau *kereweng* ke kotak dan berlatih melompat dari kotak satu ke kotak selanjutnya. Setelah anak diberikan tindakan dengan melakukan permainan *engklek* diharapkan keterampilan motorik kasar anak akan meningkat.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka timbul masalah-masalah sebagai berikut:

1. Keterampilan motorik kasar anak kelompok A TK PUSPASIWI 2 Sleman masih rendah.
2. Anak kelompok A TK PUSPASIWI 2 Sleman masih belum mampu melompat dan melempar dengan tepat.
3. Metode yang digunakan dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar anak kelompok A TK PUSPASIWI 2 Sleman belum menggunakan metode bermain.
4. Media yang digunakan dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar anak kelompok A TK PUSPASIWI 2 Sleman belum mampu meningkatkan keterampilan motorik kasar anak secara optimal.
5. Permainan *engklek* belum pernah digunakan oleh guru dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar anak kelompok A TK PUSPASIWI 2 Sleman.

### **C. Batasan Masalah**

Mengingat terlalu luasnya permasalahan yang ada maka penelitian ini dibatasi pada peningkatan keterampilan motorik kasar melalui permainan *engklek* pada anak kelompok A TK PUSPASIWI 2 Sleman.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalahnya adalah “Bagaimana meningkatkan keterampilan motorik kasar melalui permainan *engklek* pada anak kelompok A TK PUSPASIWI 2 Sleman?”.

## **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar melalui permainan *engklek* pada anak kelompok A TK PUSPASIWI 2 Sleman.

## **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi pihak yang terkait. Manfaat ini dapat ditinjau dari dua segi yaitu dari segi teoritis dan praktis.

### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memberikan pengetahuan bahwa meningkatkan keterampilan motorik kasar anak dapat dilakukan melalui permainan *engklek*.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Guru**

- 1) Sebagai masukan dalam pemilihan kegiatan dalam peningkatan keterampilan motorik kasar anak.
- 2) Memperoleh pengalaman dalam mengembangkan pembelajaran motorik kasar yang tepat untuk anak.
- 3) Membantu meningkatkan keterampilan guru dalam memberikan pembelajaran motorik kasar kepada anak

#### **b. Bagi anak**

- 1) Dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak terutama di kelompok A TK PUSPASIWI 2 Sleman.

- 2) Anak-anak memperoleh tambahan pengalaman langsung mengenai permainan *engklek*.

## **G. Definisi Operasional**

Untuk menghindari kemungkinan meluasnya penafsiran terhadap permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini, maka perlu disampaikan definisi operasional yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

### **1. Keterampilan Motorik Kasar**

Keterampilan motorik kasar adalah kemampuan anak yang ditunjukkan melalui penguasaan suatu gerakan yang cepat dan tepat dalam beraktivitas seperti melompat, melempar dan sebagainya.

### **2. Permainan *Engklek***

Permainan merupakan kegiatan menyenangkan yang dilakukan untuk memperoleh kegembiraan bagi yang melakukannya. Permainan ini memerlukan peralatan seperti kapur atau tepung untuk menggambar lapangan yang berbentuk kotak dengan nomor di dalamnya. Permainan *engklek* yang dimaksudkan dalam penelitian ini sedikit berbeda dengan permainan tradisional *engklek* karena telah dimodifikasi agar lebih menarik dan cocok dilakukan oleh siswa kelompok A. Pada permainan *engklek* dalam penelitian ini lapangan yang digunakan tidak menggunakan lapangan berupa tanah namun menggunakan kotak yang terbuat dari spons sehingga menarik dan aman bagi anak. Permainan ini juga tidak menggunakan aturan menang kalah bagi para pemainnya. Permainan dimulai

dengan berjingkat pada kotak nomor 1, 2, 3, 6 dan 9, sedangkan kotak nomor 4-5 dan 7-8 anak boleh menapak menggunakan dua kaki. Setiap anak diberikan kesempatan satu kali untuk melakukan permainan.



## **BAB II KAJIAN TEORI**

### **A. Tinjauan Keterampilan Motorik Kasar**

#### **1. Pengertian Keterampilan Motorik Kasar**

Keterampilan merupakan kemampuan anak dalam melakukan berbagai aktivitas seperti sosial emosional, berbahasa, motorik, kognitif dan afektif (Yudha M Saputra & Rudyanto, 2005: 7). Keterampilan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1990: 935) memuat pengertian kecakapan untuk menyelesaikan tugas. Keterampilan adalah kecakapan atau kepandaian untuk menyelesaikan tugas dengan cepat dan benar. Sejalan dengan Cronbach dalam Hurlock (1978: 154) bahwa keterampilan dapat diuraikan dengan kata otomatis, cepat, dan akurat. Heri Rahyubi (2012: 211) pun mengatakan bahwa keterampilan merupakan gambaran kemampuan motorik seseorang yang ditunjukkan melalui penguasaan suatu gerakan.

Keterampilan mencakup segala aspek, termasuk keterampilan motorik. Menurut Muhibin dalam Samsudin (2008: 10) motorik adalah terjemahan dari kata "*motor*" yang diartikan sebagai istilah yang menunjukkan pada hal, keadaan, dan kegiatan yang melibatkan otot-otot juga gerakannya. Galluhe dalam Samsudin (2008: 10) mengatakan bahwa motorik adalah suatu dasar biologi atau mekanika yang menyebabkan terjadinya suatu gerak. Menurut Zulkifli dalam (Samsudin, 2008: 11) motorik adalah segala sesuatu yang ada hubungannya dengan gerakan-gerakan tubuh. Motorik dapat dikatakan sebagai kegiatan yang melibatkan otot-otot sehingga terjadi suatu gerakan dari tubuh.

Keterampilan motorik merupakan kemampuan atau kecakapan seseorang untuk menunjukkan gerakan tubuh secara cepat dan akurat. Keterampilan motorik tersebut merupakan suatu keterampilan umum seseorang yang berkaitan dengan berbagai keterampilan atau tugas gerak. Heri Rahyubi (2012: 211) berpendapat keterampilan motorik yaitu kemampuan seseorang untuk melakukan suatu tugas gerak seara maksimal sesuai dengan kemampuannya. Keterampilan motorik ada dua yaitu motorik halus dan motorik kasar seperti yang diungkapkan Hildebrand (1986) dalam (Kamtini & Husni Wardi Tanjung, 2005: 124) keterampilan motorik ada dua macam yaitu keterampilan koordinasi otot halus dan keterampilan koordinasi otot kasar. Keterampilan motorik dalam penelitian ini adalah keterampilan motorik kasar.

Sebagian besar waktu anak dihabiskan dengan bergerak menggunakan otot-otot yang ada pada tubuhnya. Ernawulan Syaodih (2005: 30) mengungkapkan bahwa gerakan yang banyak menggunakan otot-otot kasar disebut motorik kasar. Yudha M. Saputa dan Rudyanto (2005: 117) menyebutkan bahwa motorik kasar adalah kemampuan anak beraktivitas dengan menggunakan otot-otot besarnya. Sejalan dengan pendapat Muhammad F & Lilif M.K (2013: 59) bahwa motorik kasar (*gross motor skill*) merupakan segala keterampilan anak dalam menggerakkan dan menyeimbangkan tubuhnya, bisa juga diartikan sebagai gerakan-gerakan seorang anak yang masih sederhana seperti melompat dan berlari.

Soemantri Patmonodewo (2003: 26) berpendapat bahwa keterampilan motorik kasar adalah keterampilan koordinasi sebagian besar otot tubuh,

misalnya melompat, bermain jungkat jugkit, dan berlari. Sejalan dengan pengertian tersebut Sumantri (2005: 123) berpendapat bahwa keterampilan motorik kasar adalah keterampilan yang bercirikan gerak yang melibatkan kelompok otot-otot besar sebagai dasar utama gerakannya. Papalia dan Ruth D.F (2014: 234) berpendapat bahwa, keterampilan motorik kasar adalah keterampilan fisik yang melibatkan otot-otot yang besar. Sependapat dengan Santrock (2007: 210) bahwa keterampilan motorik kasar adalah keterampilan motorik yang melibatkan aktivitas otot-otot besar seperti berjalan.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan motorik kasar adalah kemampuan atau kecakapan seseorang dalam menggerakkan tubuhnya menjadi gerakan yang cepat dan tepat dalam beraktivitas seperti berlari, melompat, bermain, dan sebagainya.

## **2. Gerak Dasar dalam Keterampilan Motorik**

Heri Rahyubi (2012: 304) mengemukakan bahwa gerak dasar merupakan pola gerakan yang menjadi dasar meraih keterampilan gerak yang lebih kompleks. Gerak dasar ini menurut Heri Rahyubi (2012: 304-306) ada empat macam yaitu:

### **a. Gerak lokomotor**

Gerak lokomotor diartikan sebagai gerakan atau keterampilan yang menyebabkan tubuh berpindah tempat, sehingga dibuktikan dengan adanya perpindahan tubuh dari satu titik ke titik lain. Contohnya berlari, berjalan, melompat, mengguling dan sebagainya.

b. Gerak non lokomotor

Gerak non lokomotor merupakan kebalikan dari gerakan lokomotor. Artinya gerakan non lokomotor adalah gerakan yang tidak menyebabkan tubuh berpindah dari satu tempat ke tempat lainnya. Gerakan ini dilakukan dengan sebagian anggota tubuh tertentu saja dan tidak berpindah tempat. Contohnya: membungkuk, mengayun, meliuk dan sebagainya.

c. Gerak manipulatif

Gerak manipulatif merupakan gerakan yang memerlukan koordinasi dengan ruang dan benda yang ada di sekitarnya. Dalam gerak manipulatif ada sesuatu yang digerakkan dengan tangan atau kaki. Misalnya melempar, memukul, menangkap, menendang, memantul-mantulkan, melambungkan dan sebagainya.

d. Gerak non manipulatif

Gerak non manipulatif adalah lawan atau kebalikan dari gerak manipulatif, yaitu gerak yang dilakukan tanpa melibatkan benda di sekitar. Contohnya: membelok, berputar, bersalto, berguling, dan sebagainya.

Sumantri (2005: 99) berpendapat ada tiga jenis gerak dasar sebagai berikut:

a. Gerak lokomotor

Gerak lokomotor adalah gerakan yang menyebabkan terjadinya perpindahan tempat, seperti berlari, melompat, melompat, dan menggeser ke kanan atau ke kiri.

b. Gerak non lokomotor

Gerak non lokomotor adalah suatu gerakan yang tidak menyebabkan pelakunya berpindah tempat. Seperti: mengulur, menekuk, membungkuk, membengkokkan badan, mengayun, bergoyang, berbelok, memutar, meliuk, mendorong, menarik, mengangkat, merentang, dan merendahkan tubuh.

c. Gerak manipulatif

Gerak manipulatif adalah gerak yang memainkan objek tertentu sebagai medianya. Menurut Kogan (dalam Sumantri, 2005: 99), gerak ini melibatkan koordinasi antara mata-tangan dan koordinasi mata-kaki. Seperti memantul, melempar, menendang, mengguling, menangkap, dan memukul dengan pemukul.

Dari beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa ada empat jenis gerak dasar dalam keterampilan motorik kasar yang dimiliki anak usia dini yaitu gerak lokomotor, gerak non lokomotor, gerak manipulatif dan gerak non manipulatif yang berkembang sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak. Gerakan yang akan diteliti dalam penelitian ini yaitu gerak lokomotor dan gerak manipulatif. Gerak lokomotor yang diteliti yaitu gerakan melompat sedangkan gerak manipulatif yang diteliti adalah gerak melempar.

Gerakan melompat dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan satu kaki atau dapat dikatakan dengan gerakan berjingkat. Menurut Gallahue & John C. Ozmun (2006: 190), berjingkat adalah gerakan melompat yang dilakukan dengan tumpuan satu kaki dan mendarat menggunakan kaki yang sama. Gerak

melempar menurut Sumantri (2005: 87) adalah gerakan mengarahkan satu benda yang dipegang dengan cara mengayunkan tangan ke arah tertentu.

### **3. Karakteristik Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun.**

Perkembangan motorik terdiri dari dua hal yaitu motorik kasar dan motorik halus. Masitoh, dkk (2005: 8) pada usia Taman Kanak-kanak, keterampilan motorik kasar dan motorik halus sangat pesat perkembangannya. Oleh karena itu aspek perkembangan motorik anak sangat penting dikembangkan pada usia dini agar anak mempunyai keterampilan motorik, sehingga anak mampu beraktivitas dengan lancar.

Sumantri (2005: 19) menyatakan bahwa perkembangan keterampilan motorik kasar pada anak usia empat tahun telah memiliki keterampilan yang lebih baik. Mereka mampu melambungkan bola, melompat dengan satu kaki, mampu menaiki tangga, dan melompat tali. Perkembangan keterampilan motorik kasar anak usia 4- 5 tahun dapat dilihat dan diamati melalui aktivitas motorik kasar yang ditampilkan oleh anak. Perkembangan keterampilan motorik kasar anak untuk anak usia 4-5 tahun menurut Santrock (2011: 13) yaitu anak mampu memantulkan dan menangkap bola, berlari dengan jarak 1 meter, mendorong atau menarik kereta bayi, menendang bola dengan jarak 25 cm ke arah target, menangkap objek seberat 5 kg, menangkap bola, dan memantulkan bola dengan terkendali.

Yudha M. Saputra dan Rudyanto (2005: 121) menyatakan bahwa karakteristik keterampilan motorik kasar anak usia empat sampai lima tahun adalah mengekspresikan gerakan dengan irama bervariasi, melempar dan

mengakap bola, berjalan di atas papan titian, berjalan dengan bervariasi, memanjat dan bergantung, melompati parit, dan senam dengan gerakan sendiri. Papalia dan Ruth (2014: 235) menyatakan bahwa keterampilan motorik kasar anak usia 4 tahun yaitu memiliki kontrol yang lebih efektif untuk berhenti, mulai dan berbelok, dapat melompat dengan jarak sekitar 28 sampai 36 inci, dapat menuruni tangga dengan kaki bergantian jika dibantu, dan dapat melompat 4 sampai 6 langkah pada satu kaki. Menurut Desmita (2005: 129), anak mampu menyeimbangkan badan di atas satu kaki, berjalan jauh tanpa jatuh, dapat berenang dalam air yang dangkal.

Menurut Santrock (2007: 214), saat berusia 4 tahun, anak lebih suka berpetualang, memanjat dengan tangkas, dan menunjukkan kemampuan atletis mereka yang luar biasa. Meskipun mereka sudah lama mampu memanjat tangga dengan satu kaki di setiap anak tangga namun mereka baru mulai mampu menuruni tangga dengan cara yang sama. Soemiarti Patmonodewo (2003: 27) mengungkapkan pada usia 4 tahun anak-anak telah memiliki keterampilan yang lebih baik, mereka mampu melambungkan bola, melompat dengan satu kaki, menaiki tangga dengan kaki yang berganti-ganti.

Perkembangan motorik usia 4 tahun menurut Allen K.E & Lynn R. Martoz (2010: 139-140) yaitu:

- a. Berjalan pada garis lurus.
- b. Melompat dengan satu kaki.
- c. Mengayuh dan mengemudikan mainan beroda dengan percaya diri, belok di pojokan, menghindari kendaraan lain yang lewat.
- d. Menaiki tangga, memanjat pohon dan mainan yang bisa dipanjat di taman bermain.
- e. Berari, memulai, berhenti dan bergerak mengelilingi rintangan dengan mudah.

- f. Melempar bola dengan ayunan atas, dengan jangkauan dan ketepatan yang semakin baik

Karakteristik motorik kasar usia 4 tahun menurut Bety J.J (2014: 218) antara lain mampu berjalan naik turun tangga dengan kaki bergantian, berjalan mengikuti garis melingkar, melompat dengan satu kaki, berlari kuat dan kencang, mampu berbelok, memulai dan berhenti dengan mudah, melompat ke atas, ke bawah dan ke depan, memanjat naik, dan turun tangga.

Rita Eka Izzaty (2005: 54) menyatakan bahwa anak usia 4-6 tahun telah mampu berjalan, berlari, melompat, dan memanjat. Kemampuan berjalan dan berlari ini meningkat hampir menyerupai orang dewasa. Melompat dari ketinggian kurang lebih 60-70 cm dengan kedua kaki mendarat bersamaan. Mampu melompat sejauh kurang lebih 25 cm. Arah lompatan bisa ke depan, kesamping, maupun kebelakang. Memanjat, dapat menuruni tangga yang tinggi dengan kaki bergantian, meskipun dengan tuntunan orang dewasa.

Gallahue & John C. Ozmun (2006: 218) mengungkapkan bahwa gerakan melompat pada anak usia 4-5 tahun yaitu kakinya menekuk 90 derajat atau kurang, paha sejajar dengan permukaan tanah, tubuh tegak, lengan menekuk di bagian siku dan sedikit menggenggam, keseimbangan hilang dengan mudah, dan terbatas pada satu atau dua lompatan. Gallahue & John C. Ozmun (2006: 228) mengungkapkan bahwa gerakan melempar pada anak usia 4-5 tahun yaitu gerakan terutama dari siku, saat melempar lengan tetap di depan tubuh, gerakan seperti membuang. Jari-jari membuka mengarah ke tujuan, gerakan melempar ke depan dan ke bawah, tubuh tetap tegak lurus menghadap target, badan berputar sedikit selama melempar untuk menjaga keseimbangan, dan kaki tetap diam.



#### **4. Pengertian Perkembangan Motorik**

Allen & Lynn R. Martoz (2010: 21) berpendapat bahawa perkembangan merupakan perubahan dari sesuatu yang sederhana menjadi lebih rumit dan rinci atau perubahan pengetahuan, perilaku, dan keterampilan seseorang menjadi semakin baik. Syamsu Yusuf L.N (2009: 15) mengungkapkan bahwa perkembangan dapat diartikan sebagai perubahan-perubahan yang dialami individu atau organisme menuju tingkat kedewasaannya atau kematangannya. Perkembangan motorik sangat erat kaitannya dengan perkembangan fisik, karena menurut Hurlock (1978: 114), perkembangan fisik secara langsung akan menentukan keterampilan anak dalam bergerak.

Kamtini & Husni Wardi Tanjung (2005: 124) berpendapat bahwa perkembangan motorik merupakan proses memperoleh keterampilan dan pola gerakan yang dapat dilakukan anak, keterampilan motorik diperlukan untuk mengendalikan tubuh. Yudha M.Saputra dan Rudyanto (2005: 19) berpendapat bahwa perkembangan motorik adalah kemajuan pertumbuhan gerak sekaligus kematangan gerak yang diperlukan bagi seorang anak untuk melaksanakan suatu keterampilan.

Ernawulan Syaodih (2005: 30) berpendapat bahwa perkembangan motorik merupakan perkembangan pengendalian jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf dan otot-otot yang terkoordinasi. Sejalan dengan Elizabeth Hurlock (1978: 150) yang mengatakan perkembangan motorik berarti perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf dan

otot yang terkoordinasi. Menurut Heri Rahyubi (2012: 317), perkembangan motorik sangat bergantung pada kematangan otot dan saraf.

Dari beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik erat kaitannya dengan perkembangan fisik. Perkembangan motorik merupakan perubahan kematangan gerak yang bergantung pada kematangan otot dan saraf yang mengakibatkan pengendalian gerak anak semakin baik sehingga keterampilan gerak anak semakin baik.

## **5. Prinsip Perkembangan Motorik**

Prinsip perkembangan motorik menurut Rosmala Dewi (2005: 4) yaitu:

a. Bergantung pada kematangan otot dan saraf

Perkembangan bentuk kegiatan motorik sejalan dengan perkembangan daerah sistem saraf, misalnya sebelum tahun pertama berakhir gerak refleks genggam jari kaki atau tangan secara bertahap berkurang dan menghilang sejalan dengan kematangan saraf. Gerak terampil belum dapat dikuasai sebelum mekanisme otot anak berkembang.

b. Belajar keterampilan motorik tidak terjadi sebelum anak matang

Sebelum sistem saraf dan otot anak berkembang dengan baik maka upaya untuk mengajarkan gerakan terampil bagi anak akan sia-sia.

c. Perkembangan motorik mengikuti pola yang dapat diramalkan

Perkembangan motorik mengikuti hukum arah perkembangan yaitu *cephalocaudal* dan *proximodistal*.

- d. Dimungkinkan menentukan norma perkembangan motorik.

Berdasarkan umur rata-rata dimungkinkan untuk menentukan norma untuk bentuk kegiatan motorik.

Siti Aisyah (2007: 4.40-4.42) berpendapat ada lima prinsip perkembangan motorik sebagai berikut:

- a. Perkembangan motorik bergantung pada kematangan otot dan syaraf

Gerakan terampil belum dapat dikuasai anak sebelum mekanisme otot anak berkembang optimal. Sebelum anak cukup matang tidak ada tindakan yang terkoordinasi. Misalnya untuk dapat berjalan maka otot kaki sudah harus siap untuk menopang tubuh anak dan syaraf yang terlibat dengan kemampuan berjalan harus sudah matang.

- b. Belajar keterampilan motorik tidak akan terjadi sebelum anak matang

Sebelum sistem syaraf dan otot berkembang dengan baik, upaya untuk melatih gerakan anak menjadi terampil akan sia-sia.

- c. Perkembangan motorik mengikuti pola yang dapat diramalkan

Perkembangan motorik mengikuti pola perkembangan motorik. Perkembangan sebelumnya melandasi perkembangan berikutnya.

- d. Perkembangan motorik dimungkinkan untuk dapat ditentukan

Perkembangan motorik anak dimungkinkan dapat diramalkan berdasarkan karakteristik tingkat kemampuan sesuai dengan usianya. Misalnya anak yang berusia 2 tahun diperkirakan sudah mampu berjalan apabila belum dapat maka dikatakan mengalami keterlambatan.

- e. Perbedaan individu dalam laju pertumbuhan motorik

Meskipun terdapat pola untuk perkembangan motorik secara umum namun pada dasarnya setiap individu memiliki laju pertumbuhan yang berbeda antara anak satu dengan anak lain. Kecepatan pertumbuhan setiap anak dipengaruhi oleh banyak faktor.

Dapat disimpulkan dari dua pendapat di atas bahwa ada lima prinsip dalam perkembangan motorik yaitu perkembangan motorik bergantung pada kematangan otot dan syaraf, belajar keterampilan motorik tidak terjadi sebelum anak matang, perkembangan motorik mengikuti pola yang dapat diramalkan, perkembangan motorik dimungkinkan untuk dapat ditentukan, dan adanya perbedaan individu dalam laju pertumbuhan motorik.

## **6. Pola Perkembangan Motorik**

Perkembangan motorik anak menurut Slamet Suyanto (2005b: 51-52), mengikuti delapan pola umum yaitu:

- a. *Continuity* atau bersifat kontinyu, dimulai dari sederhana menjadi lebih kompleks sejalan dengan bertambahnya usia anak.
- b. *Uniform sequence* atau memiliki tahapan yang sama, yaitu memiliki pola tahapan yang sama untuk semua anak, meskipun kecepatan tiap anak untuk mencapai tahapan tersebut berbeda.
- c. *Maturity* atau kematangan, yaitu dipengaruhi oleh perkembangan sel saraf.
- d. Umum ke khusus, yaitu dimulai dari gerak yang bersifat umum ke gerak yang bersifat khusus.
- e. Dimulai dari gerak refleks bawaan ke arah gerak yang terkoordinasi.

- f. Bersifat *chepalo-caudal direction*, artinya bagian yang mendekati kepala berkembang lebih dahulu dari bagian yang mendekati ekor.
- g. Bersifat *proximo-distal*, artinya bahwa bagian yang mendekati sumbu tubuh (tulang belakang) berkembang lebih dulu.
- h. Koordinasi *bilateral* menuju *crosslateral*, artinya bahwa koordinasi organ yang sama berkembang lebih dulu sebelum bisa melakukan koordinasi organ bersilangan.

Tiga pola perkembangan motorik menurut Allen & Lynn R. Martoz (2010: 25-26):

- a. *Cephalocaudal* yaitu perkembangan tulang dan otot yang dimulai dari kepala sampai jari kaki. Menurut Heri Rahyubi (2012: 317), pada fase *cepalocaudal* anak mengalami perkembangan fisik yang berlangsung memanjang dari kepala ke kaki. Otot pada leher berkembang terlebih dahulu daripada otot kaki.
- b. *Proximodistal* yaitu perkembangan tulang dan otot yang dimulai dengan meningkatnya pengendalian otot yang paling dekat dengan bagian tengah tubuh, secara bertahap bergerak ke bagian luar menuju ke bagian yang jauh dari titik tengah menuju ke bagian kaki dan tangan. Menurut Heri Rahyubi (2012: 318), pada fase *proximodistal*, perkembangan fisik anak dari pusat tubuh mengarah ke tepi yaitu yang mendekati sumbu tubuh (tulang belakang) berkembang lebih dahulu dari pada otot yang jauh dari tulang belakang. Pengontrolan otot mulai dari bahu, lengan, pergelangan, dan jari-jari tangan

- c. Perbaikan yaitu perkembangan otot dari umum menuju spesifik baik dalam kegiatan motorik kasar maupun motorik halus.

Jadi pola perkembangan motorik yaitu bersifat kontinu, memiliki tahapan yang sama, dipengaruhi oleh kematangan, umum ke khusus atau perbaikan, Dimulai dari gerak refleks bawaan ke arah gerak yang terkoordinasi, *cephalocaudal*, *proximodistal*, dan koordiasi *bilateral* menuju *crosslateral*.

## **7. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik**

Pada dasarnya urutan perkembangan untuk semua anak sama namun kecepatan perkembangan masing-masing anak beragam. Berbagai macam faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik anak menurut Allen & Lynn R. Martoz (2010: 24) yaitu kematangan otak, input dari sistem sensorik, meningkatnya ukuran dan jumlah urat otot, sistem syaraf yang sehat dan kesempatan untuk berlatih. Pendapat lain diungkapkan oleh Kamtini & Husni Wardi Tanjung (2005: 124) bahwa perkembangan keterampilan motorik dipengaruhi oleh faktor kesiapan belajar, kesempatan belajar, kesempatan berpraktik, model yang baik, bimbingan, dan motivasi.

Ada beberapa faktor yang berpengaruh pada perkembangan motorik individu menurut Heri Rahyubi (2012: 225-227) antara lain:

- a. Perkembangan sistem saraf

Sistem saraf sangat berpengaruh pada perkembangan motorik seseorang karena sistem saraf mengontrol aktivitas motorik pada tubuh manusia.

b. Kondisi fisik

Perkembangan motorik sangat erat kaitannya dengan fisik, maka kondisi fisik sangat berpengaruh pada perkembangan motorik seseorang.

c. Motivasi yang kuat

Ketika seseorang mampu melakukan aktivitas motorik dengan baik kemungkinan besar dia akan termotivasi untuk menguasai keterampilan motorik yang lebih luas dan lebih tinggi lagi.

d. Lingkungan yang kondusif

Perkembangan motorik seorang individu kemungkinan besar bisa berjalan optimal jika lingkungan tempatnya beraktivitas mendukung dan kondusif. Lingkungan di sini bisa berarti fasilitas, peralatan, sarana dan pra sarana yang mendukung serta lingkungan yang baik dan kondusif.

e. Aspek psikologis

Seseorang yang kondisi psikologisnya baik mampu meraih keterampilan motorik yang baik pula. Jika kondisi psikologisnya tidak baik atau tidak mendukung maka akan sulit meraih keterampilan motorik yang optimal dan memuaskan.

f. Usia

Usia sangat berpengaruh pada aktivitas motorik seseorang. Bayi, anak-anak, remaja, dewasa dan tua mempunyai karakteristik keterampilan motorik yang berbeda pula.

g. Jenis kelamin

Dalam keterampilan motorik tertentu misalnya olahraga, faktor jenis kelamin cukup berpengaruh. Laki-laki biasanya lebih kuat, cepat, terampil dan gesit dibandingkan perempuan dalam beberapa cabang seperti olahraga seperti sepak bola, tinju, karate.

h. Bakat dan potensi

Bakat dan potensi juga berpengaruh pada usaha meraih keterampilan motorik. Misalnya, seseorang mudah diarahkan untuk menjadi pesepakbola handal jika punya bakat dan potensi sebagai pemain bola.

Hurlock (1978: 154) berpendapat ada beberapa kondisi yang dapat mempengaruhi laju perkembangan motorik yaitu:

- a. Sifat dasar genetik, termasuk bentuk tubuh dan kecerdasan mempunyai pengaruh terhadap laju perkembangan motorik.
- b. Kondisi lingkungan, jika kondisi lingkungan baik maka anak akan semakin aktif dan semakin cepat perkembangan motoriknya.
- c. Gizi yang diberikan akan mendorong perkembangan motorik yang lebih cepat.
- d. Apabila ada kerusakan pada otak akan memperlambat perkembangan motorik anak.
- e. Rangsangan, dorongan, dan kesempatan untuk menggerakkan semua bagian tubuh akan mempercepat perkembangan motorik.
- f. Perlindungan yang berlebihan dapat melumpuhkan kesiapan perkembangan kemampuan motorik anak.
- g. Cacat fisik, seperti kebutaan akan memperlambat perkembangan motorik.



## **8. Manfaat Perkembangan Motorik bagi Anak**

Anak memperoleh berbagai macam kebermanfaatan dari berkembangnya motorik anak diantaranya menurut Hulrock (1978: 150):

### **a. Kesehatan yang baik**

Kesehatan yang baik sebagian bergantung pada latihan. Apabila koordinasi motorik anak kurang baik maka anak kesulitan dalam melakukan latihan sehingga kesehatan anak juga akan berdampak kurang baik.

### **b. Katarsis emosi**

Melalui latihan yang dilakukan anak dapat menyalurkan tenaga berlebih yang dimiliki anak, menyalurkan kegelisahan, ketegangan dan keputusasaan mereka.

### **c. Kemandirian**

Perkembangan motorik yang baik memungkinkan anak semakin banyak melakukan aktivitas mereka sendiri, semakin besar kebahagiaan dan rasa percaya dirinya maka kemandirian akan terbentuk dalam dirinya.

### **d. Hiburan diri**

Pengendalian motorik memungkinkan anak berkecimpung dalam kegiatan yang akan menimbulkan kesenangan baginya meskipun tidak ada teman sebaya.

### **e. Sosialisasi**

Perkembangan motorik yang baik menjadikan anak dapat diterima dilingkungan sosial dan memberikan kesempatan bagi anak untuk

mempelajari keterampilan sosial. Perkembangan motorik yang baik memungkinkan anak memainkan peran kepemimpinan.

f. Konsep diri

Pengendalian motorik menimbulkan rasa aman secara fisik, yang menjadikan anak merasa aman secara psikologis. Rasa aman psikologis ini akan menimbulkan rasa percaya diri yang akan mempengaruhi perilaku anak sehingga konsep diri anak akan semakin baik

## **B. Tinjauan Tentang Permainan**

### **1. Pengertian Permainan**

Desmita (2005: 141) berpendapat permainan adalah salah satu bentuk aktivitas sosial yang dominan pada awal masa anak-anak. Sebab, anak-anak menghabiskan lebih banyak waktunya di luar rumah bermain dengan teman-temannya dibanding terlibat dalam aktivitas lain. Hetherington & Parke (1979) dalam Desmita (2005: 141) berpendapat bahwa permainan bagi anak-anak adalah suatu bentuk aktivitas yang menyenangkan. Sejalan dengan Santrock (2007: 216) bahwa permainan adalah aktivitas menyenangkan yang dilakukan untuk bersenang-senang.

Moeslichatoen (2004: 31) berpendapat bahwa permainan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang mampu memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Sependapat dengan M. Fadillah, dkk (2014: 25) bahwa bermain adalah aktivitas yang membuat hati seorang anak menjadi senang, nyaman, dan

bersemangat, sedangkan permainan merupakan sesuatu yang digunakan untuk bermain itu sendiri.

Jadi permainan merupakan alat untuk bermain seperti yang diungkapkan Conny Semiawan (2008: 20) berpendapat bahwa permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak ia kenali sampai yang ia ketahui dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya. Diana Mutiah (2012: 113) juga berpendapat bahwa permainan merupakan alat pendidikan karena memberikan rasa kepuasan, kegembiraan, dan kebahagiaan.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan adalah aktivitas serta alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya sehingga mereka memperoleh informasi, kesenangan, dan mengembangkan imajinasi anak. Permainan juga berfungsi untuk mengembangkan otot-otot anak dan menyalurkan energi mereka.

## **2. Faktor yang Mempengaruhi Permainan**

Beberapa faktor yang mempengaruhi permainan anak menurut M. Fadillah, dkk (2014: 38-39) diantaranya:

### **a. Kesehatan**

Semakin sehat anak maka semakin banyak energinya untuk bermain aktif seperti olahraga.

### **b. Perkembangan motorik**

Permainan anak pada setiap usia melibatkan koordinasi motorik. Apa saja yang akan dilakukan dan waktu bermainnya bergantung pada

perkembangan motorik mereka. Pengendalian motorik yang baik memungkinkan anak terlibat dalam permainan aktif.

c. Intelegensi

Pada setiap usia, anak yang pandai lebih aktif ketimbang yang kurang pandai, dan permainan mereka lebih menunjukkan kecerdikan. Dengan bertambahnya usia mereka lebih menunjukkan perhatian dalam permainan kecerdasan, dramatik, konstruksi, dan membaca.

d. Jenis kelamin

Anak laki-laki bermain lebih kasar dibandingkan dengan anak perempuan. Anak laki-laki lebih menyukai permainan yang menantang, sedangkan anak perempuan menyukai hal-hal yang sederhana dan kelembutan.

e. Lingkungan

Lingkungan yang kurang mendukung akan dapat mempengaruhi anak dalam bermain. Lingkungan yang sepi dari anak-anak akan menjadikan anak kurang minat untuk bermain berbeda jika lingkungan terdapat banyak anak.

f. Status sosial-ekonomi

Anak dari kelompok sosial ekonomi yang lebih tinggi menyukai kegiatan permainan yang mahal, sedangkan dari golongan menengah ke bawah lebih menyukai permainan-permainan yang sifatnya sederhana.

g. Jumlah waktu bebas

Jumlah waktu bermain tergantung pada waktu bebas yang dimiliki anak. Anak yang memiliki waktu luang banyak lebih dapat memanfaatkannya untuk bermain, dibandingkan dengan anak yang tidak cukup memiliki waktu

luang sebab ia sudah kehabisan tenaga untuk menyelesaikan tugas-tugas yang didupatkannya.

h. Peralatan bermain

Peralatan bermain yang dimiliki anak mempengaruhi permainannya. Misalnya, dominasi boneka atau kartun lebih mendukung pada permainan pura-pura. Kemudian balok kayu, cat air lebih mendukung pada permainan konstuktif dan imajinasi.

### **3. Jenis Permainan**

Permainan dapat dibagi menjadi lima jenis diantaranya menurut M. Fadillah, dkk (2014: 36-37):

a. Permainan fungsi (gerak)

permainan fungsi atau gerak yaitu permainan yang dilakukan dengan gerakan dalam rangka melatih kekuatan otot anak. Misalnya, memukul-mukul, menendang, berjalan dan berlari

b. Permainan membentuk

permainan membentuk yaitu berupa permainan memberi atau membuat bentuk-bentuk pada suatu benda supaya lebih menarik. Seperti, bermain pasir, tanah liat, balok, dan pelepah pisang.

c. Permainan ilusi

permainan ilusi adalah permainan yang digambarkan sebagai bentuk ilusi atau fantasi bagi anak, sehingga seolah-olah hal itu menyerupai sungguhan. Mislanya, bermain jual-jualan, dokter-dokteran atau yang lainnya.

d. permainan menerima

permainan menerima atau permainan reseptif ialah bentuk permainan yang sifatnya menerima jadi anak hanya menerima tanpa melakukan aktivitas. Seperti mendengarkan cerita, dan menonton televisi.

e. permainan sukses

permainan sukses merupakan bentuk permainan menyelesaikan suatu tantangan tertentu. Seperti memanjat pohon dan berjalan di atas titian.

Hurlock (1978: 321) menggolongkan menjadi dua macam yaitu:

a. Bermain aktif

Bermain aktif adalah bermain yang kegembiraannya timbul dari apa yang dilakukan anak itu sendiri. Kesenangan anak timbul dari apa yang ia lakukan, apakah dalam bentuk kesenangan berlari atau membuat sesuatu dengan lilin atau cat.

b. Bermain pasif

Bermain pasif yaitu permainan yang bersifat hiburan. Anak tidak ikut secara aktif dalam proses permainan. Kegembiraan anak diperoleh dengan memperhatikan aktivitas orang lain. Seperti contoh melihat gambar dari buku bacaan dan melihat permainan atau video lucu dari televisi.

M. Thobroni & Fairuzul Mumtaz (2011: 45) berpendapat bahwa jenis permainan ada dua macam yaitu permainan *outdoor* (luar ruangan) dan *in door* (dalam ruangan). Permainan *outdoor* biasa dilakukan dengan jumlah peserta yang banyak, membutuhkan banyak gerak dan ruang yang luas. Permainan ini memberikan keuntungan bagi anak yaitu membuat anak dapat mengenal dan

bersentuhan langsung dengan alam, lebih banyak memberikan rasa nyaman terhadap anak untuk bergerak dan membuat anak tidak mudah jenuh karena banyak hal bisa dilihatnya. Permainan *in door* adalah permainan yang dilakukan di sebuah ruangan, membutuhkan peserta yang lebih sedikit daripada permainan *outdoor*. Permainan ini lebih memberikan rasa aman bagi anak.

Andang Ismail (2006: 105-110) membagi jenis permainan menjadi dua yaitu permainan tradisional dan permainan modern.

- a. Permainan tradisional merupakan jenis permainan yang mengandung nilai-nilai budaya pada hakikatnya merupakan warisan leluhur yang harus dilestarikan keberadaannya. Permainan tradisional mengandung keterampilan dan kecekatan kaki dan tangan, menggunakan kekuatan tubuh, ketajaman penglihatan, kecerdasan pikiran, keluwesan gerak tubuh, menirukan alam lingkungan, memadukan gerak irama, lagu dan kata-kata yang sesuai dengan arti dan gerakannya. Depdikbud (1998: 1) mengungkapkan bahwa permainan tradisional mempunyai makna sesuatu (permainan) yang dilakukan dengan berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun temurun dan dapat memberikan rasa puas atau senang bagi pelaku.
- b. Permainan modern biasanya ditandai dengan sistem produksi yang menggunakan teknologi canggih.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan *engklek* termasuk permainan fungsi (gerak), bermain aktif, permainan *outdoor*, dan permainan tradisional.

#### **4. Permaian *Engklek***

##### **a. Pengertian**

Permainan *engklek* atau *pacih* (dalam bahasa aceh) menurut Dr. Smpuck Hur gronje dalam (Depdikbud, 1998: 20) merupakan permainan yang berasal dari Hindustan dan dibawa atau diperkenalkan oleh orang-orang keling. Alat permainan ini terbuat dari biji atau batu. Permainan ini dilakukan secara perorangan. Menurut A.Husna M (2009: 37), alat atau bahan yang digunakan yaitu kapur tulis, pecahan genting atau keramik. Menurutnya permainan ini dilakukan oleh 2 orang atau lebih dan biasanya tempat yang digunakan untuk bermain *engklek* adalah lapangan atau halaman rumah atau taman bermain.

Sukirman Dharmamulya (2005: 145) berpendapat bahwa permainan ini dinamakan *angklek*, *engklek* atau *ingkling* karena permainan ini dilakukan dengan melakukan *engklek*, yaitu berjalan melompat dengan satu kaki. *Engklek* dapat dimainkan kapan saja dan dimana saja. Lama permainan ini tidak mengikat. Permainan ini sudah dilakukan sejak jaman jepang. Permainan ini minimal dimainkan oleh 2 orang anak. Permainan ini bersifat individual bukan kelompok. Usia pemain *engklek* berkisar antara 7-14 tahun, kurang dari 7 tahun diperbolehkan tetapi hanya diberi status sebagai pemain *bawang kothong* yaitu pemain yang tidak mempunyai hak dan kewajiban tetapi diizinkan mengikuti permainan.

##### **b. Cara Bermain**

Ada berbagai macam aturan atau cara dalam memainkan permainan ini tergantung pada kesepakatan yang ada dan disesuaikan dengan gambar lapangan



*engklek* yang dibuat, namun pada prinsipnya cara memainkannya sama yaitu melompat ke dalam kotak-kotak atau lapangan *engklek*. Menurut A.Husna M (2009: 37-41), cara bermain *engklek* atau *sondah* yaitu pemain menggambar kotak-kotak kemudian melempar genting ke kotak awal. Pemain melakukan *engklek* dari awal lalu pemain mengambil genting yang di lempar tadi kemudian balik ke awal lagi dengan tetap melakukan *engklek*. Pemain dinyatakan gugur dan harus berganti pemain jika pemain menginjak atau keluar garis kotak, menginjak kotak yang di dalamnya terdapat pecahan genting, melempar genting keluar dari kotak yang seharusnya, kaki tidak tetap *engklek* di kotak yang dilarang *engklek*.

Menurut Rae (2012: 139-140), cara memainkan permainan ini yaitu dengan menggambar lapangan atau bisa menggunakan karpet persegi empat yang ditata seperti lapangan *engklek*. anak-anak membentuk barisan tunggal. Anak pertama melempar sebuah batu kecil ke dalam kotak 1. Dia lalu melompati kotak tersebut, mendarat dengan satu kaki pada kotak 2. Lompat ke kotak nomor 3 dan 4 (mendarat dengan dua kaki, kaki kanan di kotak kanan dan kaki kiri di kotak kiri). Lompat di kotak 5 dengan satu kaki dan seterusnya menuju kotak paling ujung lalu berbalik mengikuti pola yang sama.

Menurut Muhammad Muhyi Faruq (2007: 46), standar ketertiban dan keselamatan dalam permainan ini diantaranya:

- 1) Jangan menggunakan tali untuk membuat lapangan yang dapat menyebabkan kaki anak tersangkut pada tali sehingga mereka terjatuh.
- 2) Bentuk dan ukuran lapangan jangan terlalu besar agar bisa digunakan di dalam kelas atau di halaman depan kelas.

- 3) Aturan permainan tidak perlu kaku dan rumit, tetapi sederhana dan bisa dimodifikasi sesuai kebutuhan.

**c. Kelebihan Permainan *Engklek***

Menurut Rae (2012: 139), permainan *hopscotch* atau *engklek* memiliki berbagai manfaat yaitu:

- 1) untuk perkembangan kognitif, anak belajar mengenal angka, berhitung dan menyusun angka
- 2) untuk perkembangan sosial/emosional, anak belajar mengambil giliran dan menyemangati orang lain
- 3) untuk perkembangan fisik yaitu, dengan melompat, berbelok, lemparan dengan ayunan rendah, meningkatkan keseimbangan dan meningkatkan kekuatan dan kelenturan otot.

Menurut Sukirman Dharmamulya (2005: 145), permainan ini dapat melatih keterampilan dan ketangkasan seperti olah raga pada umumnya. Selain itu permainan ini juga berguna untuk memupuk persahabatan antara sesama anak. Menurut A.Husna M (2009: 37), permainan *sondah* atau *engklek* memiliki manfaat untuk meningkatkan ketangkasan, wawasan, dan kejujuran. Ahmad Salehudin (2008) memaparkan manfaat *engklek* diantaranya yaitu, meningkatkan motorik kasar anak saat anak melompat-lompat menggunakan satu kaki, memunculkan kebahagiaan dan keceriaan bagi anak, memunculkan kemampuan untuk bersosialisasi, belajar mentaati aturan, dan mengenal lingkungan.

Menurut Dian Apriani (2012), manfaat yang diperoleh dari permainan *engklek* ini adalah:

- a. Kemampuan fisik anak menjadi kuat karena dalam permainan engklek ini anak diharuskan untuk melompat-lompat.
- b. Mengasah kemampuan bersosialisasi dengan oranglain dan mengajarkan kebersamaan.
- c. Dapat mentaati aturan-aturan permainan yang telah disepakati bersama.
- d. Mengembangkan kecerdasan logika anak. Permainan engklek melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya.
- e. Anak menjadi lebih kreatif. Permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh para pemainnya. Mereka menggunakan barang-barang, benda-benda, atau tumbuhan yang ada di sekitar para pemain. Hal itu mendorong mereka untuk lebih kreatif menciptakan alat-alat permainan.
- f. Melatih Keseimbangan. Permainan tradisional ini menggunakan satu kaki untuk melompat dari satu kotak ke kotak berikutnya.
- g. Melatih ketrampilan motorik tangan anak karena dalam permainan ini anak harus melempar *gacuk/kreweng*.

### **C. Taman Kanak-kanak**

Menurut Kemdiknas (2010: 3), Taman Kanak-kanak (TK) adalah salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini dalam jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia empat sampai enam tahun. Taman Kanak-kanak memiliki beberapa tujuan diantaranya menurut Soemiarti Patmonodewo (2003: 59) yaitu, memberikan kesempatan kepada anak untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan fisik maupun psikologisnya dan

mengembangkan potensi yang dimiliki anak secara optimal, memberikan bimbingan agar anak memiliki sifat dan kebiasaan yang baik sehingga dapat diterima oleh masyarakat, dan mematangkan mental dan fisik agar dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Samsudin (2008: 7) menyatakan bahwa kisaran usia Taman Kanak-kanak yang diselenggarakan di Indonesia dikelompokkan ke dalam dua bagian yaitu kelompok A dan kelompok B. Kelompok A untuk anak dengan rentang usia 4-5 tahun dan kelompok B dengan rentang usia 5-6 tahun.

#### **D. Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian oleh Jeslin Wardanar (2013). Hasil penelitian tersebut menyebutkan bahwa subjek penelitian pada 23 anak dengan metode observasi dan dokumentasi, menunjukkan bahwa ada peningkatan keterampilan motorik kasar anak sebelum diberikan tindakan dan setelahnya. Keterampilan anak sebelum diberikan tindakan yaitu 5 anak (22%) mendapat kriteria baik. Pada Siklus I jumlah anak yang mengalami peningkatan kemampuan motorik kasarnya bertambah menjadi 11 anak (48%) dan pada Siklus II meningkat lagi menjadi 20 anak (87%).

#### **E. Kerangka Pikir**

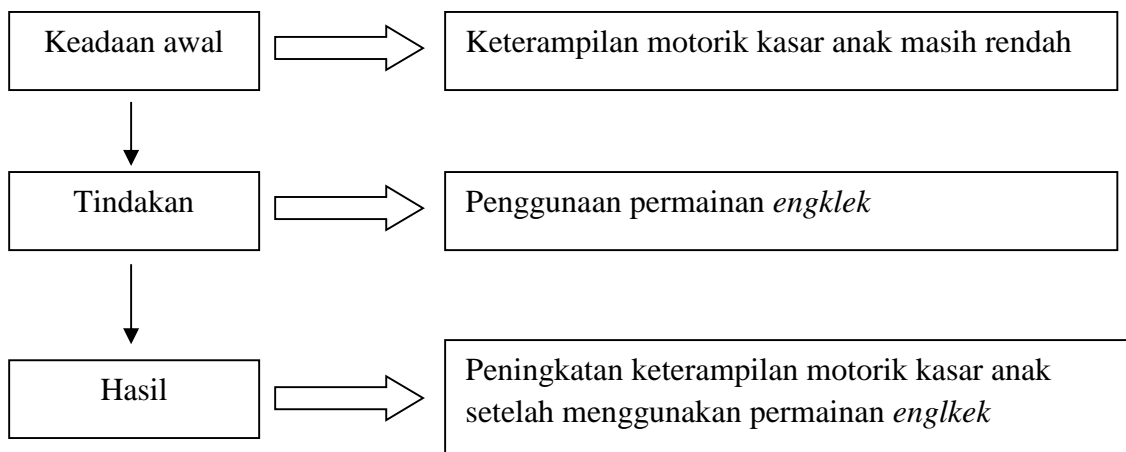
Keterampilan motorik kasar merupakan salah satu keterampilan yang penting bagi anak terutama untuk melakukan aktivitas mereka seperti berjalan, berlari, melompat, melempar dan sebagainya. Apabila keterampilan ini tidak

berkembang dengan baik maka aktivitas anak akan terhambat sehingga mempengaruhi perkembangan anak yang lainnya.

Keterampilan motorik kasar anak di TK PUSPASIWI 2 Sleman masih rendah sehingga perlu untuk ditingkatkan. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan motorik anak yaitu melalui metode bermain. Dunia anak adalah dunia bermain, melalui bermain anak dapat menyalurkan energi yang berlebih dan memanfaatkan kelebihan energi menjadi kegiatan yang bermanfaat bagi anak. Permainan merupakan alat bagi anak untuk bermain.

Permainan yang akan digunakan untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan permainan *engklek*. Melalui permainan *engklek* anak berlatih untuk melompat dan melempar sehingga keterampilan motorik kasar anak dapat berkembang.

Berdasarkan paparan di atas, maka kerangka pikir dalam penelitian tindakan kelas ini dapat digambarkan sebagai berikut:



## **F. Hipotesis**

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat diajukan hipotesis dalam penelitian ini yaitu keterampilan motorik kasar anak kelompok A TK PUSPASIWI 2 Sleman dapat ditingkatkan cara melakukan permainan *engklek*.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang akan dilakukan adalah jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Rochiati Wiriaatmadja (2006: 13), penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan dengan mencobakan suatu gagasan perbaikan dalam praktek pembelajaran dan melihat pengaruh nyata dari upaya itu. Suharsimi Arikunto, dkk (2012: 17) berpendapat, tindakan yang dilakukan pada penelitian ini diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa. Tujuan penelitian ini menurut Sa'dun Akbar (2010: 28) adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil pembelajaran di kelas tertentu.

Penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah secara kolaboratif yaitu adanya kerjasama antara guru dan peneliti dalam melaksanakan penelitian. Pembelajaran dilaksanakan oleh guru sedangkan peneliti bertugas untuk mengamati proses dan hasil dari tindakan. Seperti yang dijelaskan oleh Wina Sanjaya (2010: 59) dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang berpola kolaboratif, guru bertugas untuk melaksanakan tindakan seperti yang telah dirancang oleh tim peneliti. Pendapat itu sejalan dengan Suharsimi Arikunto, dkk (2012: 17) bahwa dalam penelitian kolaboratif pihak yang melakukan tindakan adalah guru sedangkan peneliti melakukan pengamatan terhadap berlangsungnya proses tindakan.

## **B. Tempat dan Waktu Pelaksanaan**

### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di kelas A TK PUSPASIWI 2 Sleman yang beralamat di Banyuurip, RT 03, RW VI Margoagung, Seyegan, Sleman, Yogyakarta.

### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada 20 April sampai 6 Mei 2015.

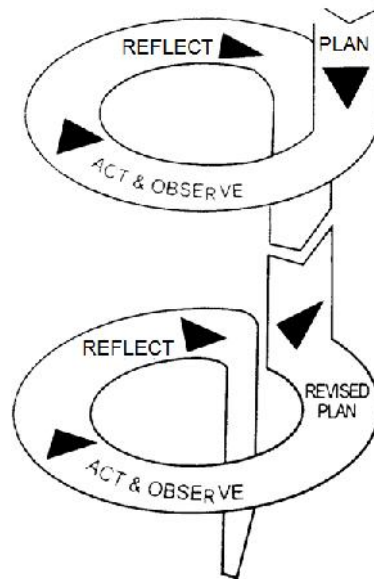
## **C. Subjek Penelitian**

Subjek pada penelitian ini adalah anak kelompok A TK PUSPASIWI 2 Sleman yang berjumlah 23 anak, terdiri dari 13 anak laki-laki dan 10 anak perempuan.

## **D. Desain Penelitian**

Penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model Kemmis dan Mc. Taggart. Menurut Wijaya Kusumah & Dedi Dwitagama (2010: 21), model penelitian ini berupa untaian-untaian dengan satu perangkat terdiri dari empat komponen yaitu, perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observe*), dan refleksi (*reflection*). Keempat komponen tersebut merupakan satu untaian kegiatan yang dinamakan Siklus. Berikut ini bentuk desain peneliti yang mengacu pada model Kemmis dan Mc. Taggart dalam Wijaya Kusumah & Dedi Dwitagama (2010: 21).





Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan Mc. Taggart  
(sumber Wijaya Kusumah & Dedi Dwitagama, 2010: 21)

### E. Rancangan Penelitian

Berikut ini merupakan rancangan penelitian untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak kelompok A di TK PUSPASIWI 2 Sleman.

#### 1. Perencanaan

Tahap perencanaan merupakan proses merencanakan tindakan yang akan dilakukan untuk meningkatkan keterampilan motorik anak kelompok A di TK PUSPASIWI 2 Sleman. Perencanaan dalam penelitian ini meliputi:

- a. Guru dan peneliti menetapkan cara meningkatkan keterampilan motorik kasar anak kelompok A TK PUSPASIWI 2 Sleman melalui permainan *engklek*.
- b. Guru dan peneliti membuat sekenario pembelajaran dan perangkat pembelajaran seperti RKH (Rencana Kegiatan Harian), lapangan permainan, dan instrumen penelitian.

- c. Peneliti menyiapkan lapangan permainan *engklek* berupa kotak-kotak dari spons yang disusun membentuk lapangan permainan *engklek*.
- d. Peneliti menyiapkan lembar observasi mengenai aktivitas guru dan siswa selama mengikuti pembelajaran.
- e. Peneliti menyiapkan alat untuk membuat dokumentasi kegiatan yang berupa foto.

## 2. Tindakan dan Pengamatan

Tindakan dan pengamatan dilakukan pada waktu yang bersamaan. Pelaksanaan tindakan dalam penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan oleh guru sesuai dengan sekenario (perencanaan), mengacu pada RKH yang telah disusun. Tindakan penelitian dilaksanakan di luar kelas pada saat kegiatan awal setelah baris-berbaris selama 15 menit. Pelaksanaan tindakan dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar anak kelompok A TK PUSPASIWI 2 Sleman dimulai dari kegiatan pertama yaitu pengkondisian anak-anak membentuk barisan, kegiatan kedua yaitu pemanasan yang dipimpin oleh guru kelas, dan kegiatan ketiga yaitu pelaksanaan permainan *engklek*.

Pengamatan dilakukan oleh observer, dalam hal ini adalah peneliti. Pelaksanaan kegiatan pengamatan atau observasi dilakukan selama anak-anak melakukan permainan *engklek*. Pengamatan berpedoman pada lembar instrumen pengamatan berupa panduan observasi yang sudah disiapkan. Peneliti mengamati keterampilan motorik kasar yang ada pada diri anak pada saat melakukan permainan *engklek*. Keterampilan motorik kasar yang diamati yaitu melompat

dan melempar. Kegiatan tersebut dilakukan untuk mengumpulkan data-data yang akan diolah untuk menentukan tindakan yang akan dilaksanakan selanjutnya.

### 3. Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan oleh guru setelah melakukan tindakan dan berdiskusi dengan peneliti mengenai data yang telah diperoleh peneliti dari lembar instrumen pengamatan. Guru menyampaikan hasil evaluasi dari tindakan yang dilaksanakan, sedangkan peneliti menyampaikan hasil pengamatannya. Diskusi dilaksanakan sebagai bentuk evaluasi dari tindakan yang telah dilaksanakan. Kegiatan tersebut menghasilkan kesimpulan mengenai ketercapaian tujuan penelitian. Apabila ditemukan hambatan sehingga tujuan penelitian belum tercapai, maka guru dan peneliti bersama-sama mencari solusi untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi. Solusi yang dihasilkan merupakan bentuk perbaikan yang dijadikan pedoman guna pelaksanaan Siklus berikutnya.

## **F. Metode Pengumpulan Data**

Suharsimi Arikunto (2005: 100-101) menyatakan bahwa metode pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Menurutnya metode pengumpulan data tersebut yaitu, angket (*questionnaire*), wawancara (*interview*), observasi (*observation*), ujian atau tes (*test*), dokumentasi (*documentation*). Metode pengumpulan data yang dipakai dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi.

## 1. Observasi

Observasi atau pengamatan menurut Wijaya Kusumah & Dedi Dwitagama (2010: 66) merupakan kegiatan pengambilan data dalam penelitian oleh peneliti atau pengamat dengan melihat situasi penelitian. Ada dua tipe pengamatan yaitu pengamatan berstruktur (dengan pedoman) atau pengamatan tidak berstruktur (tidak menggunakan pedoman). Penelitian ini menggunakan observasi berstruktur untuk memperoleh data yang diinginkan yaitu menggunakan pedoman observasi. Observasi dilakukan untuk mengetahui perbedaan keterampilan motorik kasar anak sebelum diberikan tindakan melalui permainan *engklek* dan setelah anak-anak melakukan permainan *engklek*.

## 2. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan pada saat peneliti melakukan pengamatan mengenai keterampilan motorik kasar anak hal ini dilakukan sebagai bukti dari kegiatan yang telah dilakukan dalam proses pembelajaran agar dapat dijadikan bahan evaluasi terhadap perkembangan motorik kasar anak. Metode dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan RKH, catatan penilaian, dan foto mengenai kegiatan bermain *engklek* yang dilakukan.

## G. Instrumen Penelitian

Suharsimi Arikunto (2005: 101) mengungkapkan bahwa instrumen penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar menjadi lebih mudah dan sistematis. Ada berbagai macam instrumen penelitian diantaranya angket (*questionare*), daftar

cocok (*check list*), pedoman wawancara, soal tes, skala, dan sebagainya. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *check list*. Pencatatan dan pengambilan data mengenai keterampilan motorik anak dilakukan ketika proses pembelajaran berlangsung. Melalui data tersebut peneliti dapat melihat apakah keterampilan motorik kasar anak telah meningkat atau belum. Berikut ini kisi-kisi instrumen yang digunakan dalam penelitian.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sub indikator (deskripsi gerak)
Keterampilan motorik kasar	Berjingkat	Mampu melompat dengan satu kaki dan mendarat dengan kaki yang sama	kakinya menekuk 90 derajat atau kurang
			paha sejajar dengan permukaan tanah
			tubuh tegak
			lengan menekuk di bagian siku dan sedikit menggenggam
			Jarak dan tinggi dalam sekali berjingkat pendek dan rendah
			mampu berjingkat dua kali berturut-turut
	Melempar	Mampu mengarahkan satu benda yang dipegang dengan cara mengayunkan tangan ke arah tertentu.	saat melempar lengan tetap di depan tubuh
			gerakan seperti membuang (dari bawah kepala)
			Jari-jari membuka mengarah ke tujuan
			gerakan setelah melempar ke depan dan ke bawah
			badan condong kedepan
			kaki tetap diam

Instrumen yang digunakan terlampir. Penilaian dilakukan dengan menggunakan kriteria berkembang sangat baik (BSB), berkembang sesuai harapan (BSH), mulai berkembang (MB), belum berkembang (BB). Berikut rubrik penilaiannya:

Tabel 2. Rubrik Penilaian Berjingkat

No.	Kriteria	Deskripsi
1.	Berkembang Sangat Baik	Anak mampu melakukan 6 gerakan
2.	Berkembang Sesuai Harapan	Anak mampu melakukan 3-5 gerakan
3.	Mulai Berkembang	Anak mampu melakukan 1-2 gerakan
4.	Belum Berkembang	Anak tidak melakukan gerakan

Tabel 3. Rubrik Penilaian Melempar

No.	Kriteria	Deskripsi
1.	Berkembang Sangat Baik	Anak mampu melakukan 6 gerakan
2.	Berkembang Sesuai Harapan	Anak mampu melakukan 3-5 gerakan
3.	Mulai Berkembang	Anak mampu melakukan 1-2 gerakan
4.	Belum Berkembang	Anak tidak melakukan gerakan

## H. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dalam penelitian ini adalah data hasil observasi selama proses belajar mengajar dengan menggunakan permainan *engklek*. Data kuantitatif dalam penelitian ini merupakan hasil persentase dari motorik kasar anak menggunakan statistik. Data dianalisa menggunakan rumus penilaian untuk mengetahui tingkat keberhasilan anak. Rumus untuk mencari angka persen menurut Anas Sudijono (2010: 43):

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

f = frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = *Number of Cases* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

P = angka persentase

## **I. Indikator Keberhasilan**

Indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas ini ditandai dengan meningkatnya keterampilan motorik kasar anak setelah melakukan permainan *engklek*. Peningkatan keberhasilan tersebut dapat diketahui dengan membandingkan dari data keterampilan motorik anak sebelum melakukan permainan *engklek* dan setelah melakukan permainan *engklek*. Kriteria keberhasilan penelitian ini apabila minimal 75% dari seluruh siswa keterampilan motoriknya telah mencapai BSH atau berkembang sesuai harapan. Kriteria tersebut sama dengan yang dikemukakan oleh Suharsimi Arikunto (2005: 44), yang memiliki persentase sebagai berikut:

Jika memiliki kesesuaian 81-100% : sangat baik

Jika memiliki kesesuaian 61-80% : baik

Jika memiliki kesesuaian 41-61% : cukup

Jika memiliki kesesuaian 21-40% : kurang

Jika memiliki kesesuaian 0-20% : kurang sekali

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Lokasi Penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di TK PUSPASIWI 2 Sleman. TK ini beralamat di dusun Banyurip, Margoagung, Seyegan, Sleman, Yogyakarta. TK PUSPASIWI 2 Sleman terletak di pinggir desa dan dikelilingi sawah sehingga suasana TK tersebut menjadi asri dan alami udaranya pun sangat sejuk. TK ini memiliki 2 ruang kelas, yaitu 1 kelas untuk kelompok A dan 1 kelas untuk kelompok B. Penelitian ini dilaksanakan di kelompok A yang berjumlah 23 anak. Selain ruang kelas, TK Puspasiwi 2 Sleman juga memiliki fasilitas lain seperti UKS, kamar mandi/wc, dapur, gudang, dan ruang tamu.

Selain itu TK Puspasiwi 2 Sleman juga memiliki alat permainan edukatif dan alat permainan *outdoor*. Halaman TK juga sangat luas terdapat berbagai macam tanaman dan aneka permainan *outdoor* yang diletakkan di sana, seperti perosotan, ayunan, dan panjatan. Ruang kelas TK Puspasiwi 2 Sleman dilengkapi dengan rak buku, meja-kursi anak, meja-kursi guru, dan papan tulis. Ruang kelasnya juga dihiasi dengan aneka hiasan hasil karya anak dan guru. Terdapat empat guru di TK Puspasiwi 2 Sleman, yaitu dua orang sebagai guru di kelas A dan 2 orang lagi sebagai guru di kelas B. Kepala sekolah di TK tersebut juga sebagai guru pendamping di kelas A.



## 2. Kondisi Awal Sebelum Tindakan

Kondisi awal sebelum dilakukan tindakan menunjukkan bahwa keterampilan motorik kasar anak terbilang rendah. Pada penelitian ini untuk mengetahui keterampilan motorik kasar anak awal yaitu dilakukan observasi mengenai keterampilan motorik kasar anak pada saat pembelajaran berlangsung. Pengamatan ini penting dilakukan untuk mengetahui sejauh mana tingkat keterampilan motorik anak sebelum dilakukan tindakan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan maka diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4. Kondisi Awal Keterampilan Motorik Kasar Anak

No.	Kriteria	Jumlah anak	Persentase
1	Berkembang Sangat Baik	0	0%
2	Berkembang Sesuai Harapan	8	32,62%
3	Mulai Berkembang	13	58,69%
4	Belum Berkembang	2	8,70%
Jumlah		23	100%

Berdasarkan data keterampilan motorik kasar anak pada kondisi awal yaitu kriteria berkembang sangat baik dengan persentase 0%, kriteria berkembang sesuai harapan ada 8 anak dengan persentase 32,62%, kriteria mulai berkembang ada 13 anak dengan persentase 58,69%, dan kriteria belum berkembang ada 2 anak dengan persentase 8,70%. Berdasarkan data tersebut maka kondisi keterampilan motorik kasar kelompok A TK Puspasiwi 2 berada pada kriteria mulai berkembang sehingga perlunya perbaikan keterampilan motorik kasar pada kelompok A TK Puspasiwi 2. Data tersebut sebagai data awal sebelum dilakukan tindakan penelitian yang akan digunakan sebagai perbandingan peningkatan keterampilan motorik anak setelah diberi tindakan.

### **3. Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus I**

#### **a. Perencanaan**

Pada tahap perencanaan tindakan kelas Siklus satu, peneliti dan kolabolator (guru) melakukan kegiatan antara lain:

##### **1) Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH)**

Rencana kegiatan harian disusun oleh peneliti bekerjasama dengan kolabolator. RKH disusun dengan indikator yang sesuai dengan tema dan sub tema. Peneliti dan kolabolator sepakat bahwa kegiatan pembelajaran tetap dilaksanakan seperti biasa, hanya pada pelaksanaan tindakan penelitian dilakukan pada kegiatan awal karena berupa kegiatan fisik.

##### **2) Menyiapkan media berupa karpet untuk *engklek* dan *kereweng* sebagai *gacuk*.**

##### **3) Menyiapkan lembar observasi.**

##### **4) Alat untuk mendokumentasi kegiatan pembelajaran berupa kamera digital.**

#### **b. Pelaksanaan dan Pengamatan**

##### **1) Pelaksanaan PTK Siklus I Pertemuan 1**

Pertemuan 1 dilaksanakan pada hari Senin tanggal 20 April 2015 dengan tema tanah airku. Berikut ini deskripsi langkah-langkah pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada Siklus I pertemuan 1:

##### **a) Kegiatan awal (30 menit)**

Anak berbaris di depan kelas sebelum masuk kelas. Setelah di dalam kelas anak bernyanyi bersama guru untuk mengkondusifkan kelas, kemudian dilanjutkan salam oleh guru dan berdo'a bersama sebelum belajar lalu presensi. Guru mengajak anak untuk bernyanyi bersama kemudian bercakap-cakap dengan

anak. Selanjutnya anak-anak diajak keluar kelas membuat lingkaran besar kemudian melakukan pemanasan sebelum permainan. Kemudian guru melakukan tepuk untuk mengkondusifkan anak. Guru menjelaskan cara bermain *engklek* kemudian guru memberi contoh dengan mempraktekannya agar anak lebih paham. Anak dipanggil satu persatu untuk bermain *engklek* sementara itu anak lain diminta untuk menunggu di samping lapangan sambil menyemangati teman yang sedang bermain. Setelah semua anak bermain kemudian anak diajak membentuk lingkaran untuk pendinginan. Setelah itu anak diajak berbaris membuat kereta api berjalan menuju kelas. Anak diberi waktu untuk istirahat dan minum. Setelah kondisi anak stabil guru menjelaskan mengenai kehidupan di desa. Kemudian guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan anak.

b) Kegiatan Inti (60 menit)

Setelah diberi penjelasan kepada guru mengenai kegiatan yang akan dilakukan anak kemudian menyiapkan perlengkapan yang digunakan. Ada tiga kegiatan yang dilakukan anak pada hari ini. Kegiatan inti yang pertama yaitu anak diberi tugas untuk menjiplak huruf. Guru mencontohkan cara menjiplak kemudian memberikan bentuk huruf kepada anak kemudian anak menjiplak huruf yang disediakan. Kegiatan yang kedua adalah memberi angka pada gambar benda-benda yang ada di LKA. Anak menghitung jumlah gambar benda yang ada kemudian menuliskan angka di sampingnya. Kegiatan yang ketiga yaitu menggambar segi empat. Guru mencontohkan gambar segi empat di papan tulis kemudian anak meiru bentuk di buku gambar anak masing-masing.

c) Penutup (30 menit)

Guru bernyanyi bersama anak-anak untuk mengkondusifkan suasana kelas. Guru bertanya kepada anak-anak mengenai kegiatan yang telah dilakukan selama di sekolah. Kemudian guru mengajak anak bernyanyi bersama-sama lagi. Guru bertanya kepada anak apakah ada yang bersedia memimpin do'a. Karena banyak anak yang ingin maka guru memberikan kesempatan kepada salah satu anak yang paling cepat angkat tangan. Setelah berdo'a kemudian guru mengucapkan salam dan dibalas salam oleh anak-anak. Anak-anak bersalaman dengan seluruh guru lalu pulang.

Tabel 5. Hasil Observasi Keterampilan Motorik Kasar Siklus I Pertemuan 1

No.	Kriteria	Jumlah anak	Persentase
1	Berkembang Sangat Baik	0	0%
2	Berkembang Sesuai Harapan	8	36,95%
3	Mulai Berkembang	14	58,70%
4	Belum Berkembang	1	4,35%
Jumlah		23	100%

Pada Siklus I pertemuan 1 keterampilan motorik kasar anak belum mengalami banyak perubahan. Pada kriteria berkembang sangat baik dan berkembang sesuai harapan jumlah anak masih tetap. Namun pada kriteria mulai berkembang ada peningkatan sebanyak 1 anak sehingga jumlah anak yang mencapai kriteria mulai berkembang menjadi 14 anak dengan persentase 58,70% dan kriteria belum berkembang menurun menjadi 1 anak dengan persentase 4,35%.

## 2) Pelaksanaan PTK Siklus I Pertemuan 2

Pertemuan 2 dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 22 April 2015 dengan tema tanah airku. Berikut ini deskripsi langkah-langkah pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada Siklus I pertemuan 2:

### a) Kegiatan Awal (30 menit)

Seperti biasanya sebelum masuk kelas anak berbaris di depan kelas terlebih dahulu. Anak bernyanyi dan tepuk-tepuk bersama guru. Kemudian anak bergantian salaman dari baris belakang menuju depan. Setelah di dalam kelas anak bernyanyi bersama guru untuk mengkondusifkan kelas, kemudian dilanjutkan salam oleh guru dan berdo'a bersama sebelum belajar lalu presensi. Guru mengajak anak untuk bernyanyi bersama kemudian bercakap-cakap dengan anak. Selanjutnya anak-anak diajak keluar kelas membuat lingkaran besar kemudian melakukan pemanasan sebelum permainan. Kemudian guru melakukan tepuk untuk mengkondusifkan anak. Guru mengingatkan kembali cara bermain *engklek* kemudian guru memberi contoh dengan mempraktekkannya agar anak lebih mengerti. Anak dipanggil satu persatu untuk bermain *engklek* sementara itu anak lain diminta untuk menunggu di samping lapangan sambil menyemangati teman yang sedang bermain. Setelah semua anak bermain kemudian anak diajak membentuk lingkaran untuk pendinginan. Setelah itu anak diajak berbaris membuat kereta api berjalan menuju kelas. Anak diberi waktu untuk istirahat dan minum. Setelah kondisi anak stabil guru menjelaskan mengenai kehidupan di kota. Kemudian guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan anak.

b) Kegiatan Inti (60 menit)

Ada tiga kegiatan yang dilakukan anak pada hari ini. Kegiatan inti yang pertama yaitu membilang benda. Guru mencontohkan cara membilang benda kepada anak menggunakan benda-benda di dalam kelas. Kemudian anak bersama-sama membilang benda-benda yang ditunjuk oleh guru. Kegiatan yang kedua adalah pemberian tugas mencocok gambar pohon. Guru mencontohkan cara mencocok yang benar dan aman. Guru membagikan gambar, alat pencocok, buku dan lem. Setelah selesai mencocok, gambar tersebut ditempel di buku anak. Kegiatan yang ketiga yaitu melukis menggunakan jari. Guru memberi contoh cara melakukannya kemudian anak diberi kesempatan untuk melukis bebas menggunakan jari dan cat kreatif di buku gambar anak. pada kegiatan ini anak terlihat lebih antusias.

c) Penutup (30 menit)

Setelah istirahat anak kembali masuk kelas beberapa anak masih asik dengan mainan yang dibeli di depan sekolah. Kemudian guru meminta anak-anak untuk menyimpan mainan itu di dalam tas masing-masing. Guru mengajak anak untuk bernyanyi bersama agar suasana kelas menjadi kondusif. Kemudian guru mengulas kembali kegiatan yang telah dilakukan dengan tanya jawab kepada anak. Kemudian guru meminta salah satu anak memimpin do'a. Setelah berdo'a dan salam kemudian anak-anak bersalaman dengan guru lalu pulang.

Tabel 6. Hasil Observasi Keterampilan Motorik Kasar Siklus I Pertemuan 2

No.	Kriteria	Jumlah anak	Persentase
1	Berkembang Sangat Baik	0	0%
2	Berkembang Sesuai Harapan	10	43,48%
3	Mulai Berkembang	12	52,17%
4	Belum Berkembang	1	4,35%
Jumlah		23	100%

Pada Siklus I pertemuan 2 keterampilan motorik kasar sudah mulai menunjukkan adanya peningkatan. Pada kriteria berkembang sangat baik masih tetap sama. Namun pada kriteria berkembang sesuai harapan meningkat menjadi 10 anak dengan persentase 43,48%, kriteria mulai berkembang ada penurunan sebanyak 2 anak sehingga jumlah anak yang mencapai kriteria mulai berkembang menjadi 12 anak dengan persentase 52,17% dan kriteria belum berkembang masih tetap 1 anak dengan persentase 4,35%.

### 3) Pelaksanaan PTK Siklus I Pertemuan 3

Pertemuan 3 dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 24 April 2015 dengan tema tanah airku. Berikut ini deskripsi langkah-langkah pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada Siklus 1 pertemuan 3:

#### a) Kegiatan Awal (30 menit)

Pada kegiatan awal ini anak-anak berbaris di depan kelas sebelum masuk kelas. Setelah di dalam kelas anak bernyanyi bersama guru kemudian dilanjutkan salam oleh guru dan berdo'a bersama sebelum belajar lalu presensi. Guru mengajak anak untuk bernyanyi bersama dan bercakap-cakap dengan anak. Selanjutnya anak-anak diajak keluar kelas membuat lingkaran besar kemudian melakukan pemanasan sebelum permainan. Kemudian guru melakukan tepuk untuk mengkondusifkan anak. Guru menjelaskan cara bermain *engklek* kemudian

guru memberi contoh dengan mempraktekannya agar anak lebih paham. Anak di panggil satu persatu untuk bermain *engklek* sementara itu anak lain diminta untuk menunggu di samping lapangan sambil menyemangati teman yang sedang bermain. Setelah semua anak bermain kemudian anak diajak membentuk lingkaran untuk pendinginan. Setelah itu anak diajak berbaris membuat kereta api berjalan menuju kelas. Anak diberi waktu untuk istirahat dan minum. Setelah kondisi anak stabil guru menjelaskan mengenai bendera. Kemudian guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan anak.

b) Kegiatan Inti (60 menit)

Kegiatan inti yang dilakukan pada hari ini ada tiga kegiatan. Kegiatan yang pertama yaitu mengelompokkan gambar bendera. Guru memberikan gambar bendera segitiga dan segi empat kepada anak kemudian anak diminta mengelompokkan gambar segitiga dan segi empat. Kegiatan yang kedua yaitu mengekspresikan rasa senang. Anak memperhatikan ekspresi senang guru ketika mendapat hadiah. Kemudian anak mengekspresikan hal yang sama bersama-sama. Kegiatan yang ketiga yaitu belajar memakai baju sendiri. Anak dari rumah membawa baju yang ada kancingnya kemudian bersama-sama memakai baju tersebut sendiri.

c) Penutup (30 menit)

Usai istirahat anak masuk kelas, bernyanyi bersama guru, tanya jawab nama-nama hari kepada anak dan melakukan refleksi kegiatan selama di sekolah. Kemudian salah satu anak memimpin do'a. Usai salam kemudian anak diminta



untuk tenang. Kelompok yang paling tenang diperbolehkan untuk berpamitan kepada guru terlebih dahulu.

Tabel 7. Hasil Observasi Keterampilan Motorik Kasar Siklus I Pertemuan 3

No.	Kriteria	Jumlah anak	Persentase
1	Berkembang Sangat Baik	0	0%
2	Berkembang Sesuai Harapan	13	56,52%
3	Mulai Berkembang	10	43,48%
4	Belum Berkembang	0	0%
Jumlah		23	100%

Pada Siklus I pertemuan 3 kriteria berkembang sangat baik belum menunjukkan perubahan. Namun pada kriteria berkembang sesuai harapan meningkat menjadi 13 anak dengan persentase 56,52%, kriteria mulai berkembang dapat turun menjadi 10 anak dengan persentase 43,48% dan tidak ada anak yang berada pada kriteria belum berkembang.

#### 4) Pelaksanaan PTK Siklus I Pertemuan 4

Pertemuan 4 dilaksanakan pada hari Senin tanggal 27 April 2015 dengan tema tanah airku. Berikut ini deskripsi langkah-langkah pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada Siklus 1 pertemuan 4:

##### a) Kegiatan Awal (30 menit)

Anak-anak berbaris di depan kelas sebelum masuk kelas. Setelah di dalam kelas anak bernyanyi bersama guru kemudian dilanjutkan salam oleh guru dan berdo'a bersama sebelum belajar lalu presensi. Guru mengajak anak untuk bernyanyi bersama dan bercakap-cakap dengan anak. Selanjutnya anak-anak diajak keluar kelas membuat lingkaran besar kemudian melakukan pemanasan sebelum permainan. Kemudian guru melakukan tepuk untuk mengkonduisikan anak. Guru menjelaskan cara bermain *engklek* kemudian guru memberi contoh

dengan mempraktekannya agar anak lebih paham. Anak dipanggil satu persatu untuk bermain *engklek* sementara itu anak lain diminta untuk menunggu di samping lapangan sambil menyemangati teman yang sedang bermain. Setelah semua anak bermain kemudian anak diajak membentuk lingkaran untuk pendinginan. Setelah itu anak diajak berbaris membuat kereta api berjalan menuju kelas. Anak diberi waktu untuk istirahat dan minum. Setelah kondisi anak stabil guru menjelaskan mengenai lambang negara. Kemudian guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan anak.

b) Kegiatan Inti (60 menit)

Kegiatan inti yang pertama yaitu menggunting. Sebelum kegiatan menggunting guru memperingatkan anak mengenai bahaya gunting jika tidak digunakan dengan benar. Guru mengingatkan anak untuk berhati-hati. Guru memberikan anak gambar burung garuda dan gunting. Anak menggunting gambar dengan hati-hati. Kemudian anak menempel gambar guntingan mereka di buku gambar. kegiatan selanjutnya yaitu membentuk burung garuda menggunakan plastisin. Guru memberikan plastisin kepada anak, kemudian anak membentuk burung garuda sesuai imajinasi anak masing-masing. Kegiatan terakhir yaitu mewarnai gambar burung garuda. Usai bermain plastisin anak diminta untuk cuci tangan kemudian anak mewarnai gambar yang telah guru sediakan.

c) Penutup (30 menit)

Pada kegiatan penutup seperti biasa anak diajak untuk bernyanyi bersama kemudian refleksi kegiatan dan berdo'a. Guru meminta anak untuk tenang karena

kelompok yang paling tenang maka yang mendapat giliran pertama untuk pulang terlebih dahulu.

Tabel 8. Hasil Observasi Keterampilan Motorik Kasar Siklus I Pertemuan 4

No.	Kriteria	Jumlah anak	Persentase
1	Berkembang Sangat Baik	0	0%
2	Berkembang Sesuai Harapan	14	58,70%
3	Mulai Berkembang	9	41,30%
4	Belum Berkembang	0	0%
Jumlah		23	100%

Peningkatan yang terjadi pada Siklus I pertemuan 4 ini tidak begitu signifikan. Anak dengan kriteria berkembang sangat baik masih belum menunjukkan perubahan. Namun pada kriteria berkembang sesuai harapan bertambah 1 anak menjadi 14 anak dengan persentase 58,70%, dan kriteria mulai berkembang turun 1 anak menjadi 9 anak dengan persentase 43,48%. Kriteria belum berkembang tetap 0%.

Tabel 9. Hasil Keterampilan Motorik Kasar Anak Siklus I

No.	Kriteria	Siklus I				Jumlah anak
		Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3	Pertemuan 4	
1	BSB	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)
2	BSH	8 (36,95%)	10 (43,48%)	13 (56,52%)	14 (58,70%)	11 (47,83%)
3	MB	14 (58,70%)	12 (52,17%)	10 (43,48%)	9 (41,30%)	11 (47,83%)
4	BB	1 (4,35%)	1 (4,35%)	0 (0%)	0 (0%)	1 (4,35%)
Jumlah anak		23 (100%)	23 (100%)	23 (100%)	23 (100%)	23 (100%)
Angka Ketuntasan ( $\geq$ BSH)						11 (47,83%)

Keterangan :

BSB : Berkembang Sangat Baik  
BSH : Berkembang Sesuai Harapan

MB : Mulai Berkembang  
BB : Belum Berkembang

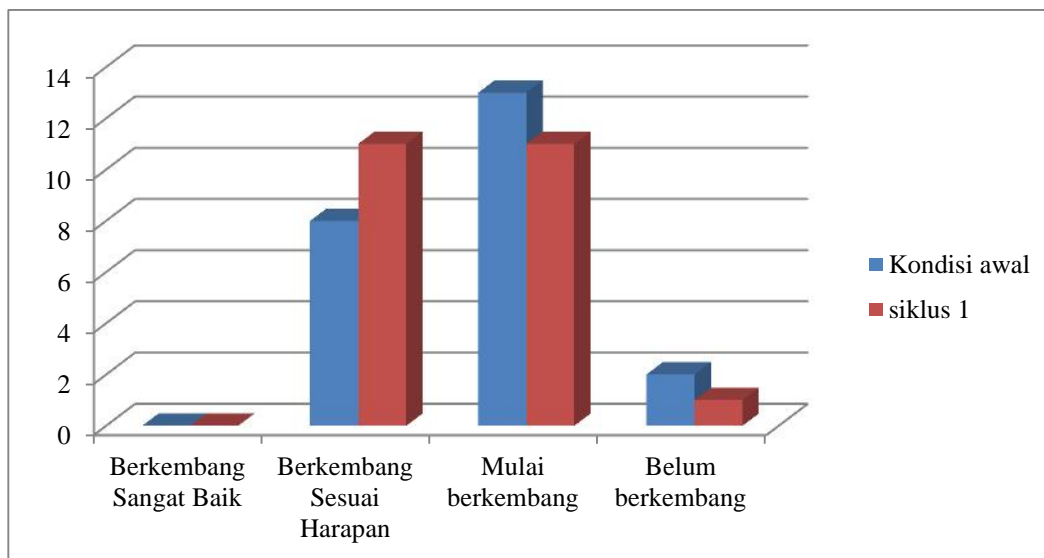
Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat peningkatan keterampilan motorik kasar anak tiap pertemuan pada Siklus I. Pada Siklus I ini kriteria berkembang

sangat baik belum menunjukkan adanya peningkatan, sedangkan kriteria berkembang sesuai harapan mencapai 11 anak dengan persentase 47,83%, kriteria belum berkembang ada 11 anak dengan persentase 47,83%, dan kriteria belum berkembang ada 1 anak dengan persentase 4,35%.

Tabel 10. Perbandingan Hasil Keterampilan Motorik Kasar Pada Kondisi Awal dengan Siklus I

No.	Kriteria	Kondisi awal	Siklus I
1	Berkembang sangat baik	0 (0%)	0 (0%)
2	Berkembang sesuai harapan	8 (32,62%)	11 (47,83%)
3	Mulai berkembang	13 (58,69%)	11 (47,83%)
4	Belum berkembang	2 (8,70%)	1 (4,35%)
<b>Angka Ketuntasan (<math>\geq</math> 85%)</b>		<b>8 (32,62%)</b>	<b>11 (47,83%)</b>

Berdasarkan data tersebut maka dapat dilihat perbandingan keterampilan motorik kasar pada kondisi awal dan motorik kasar pada Siklus I. Kriteria berkembang sangat baik pada kondisi awal dan kondisi pada Siklus I tidak mengalami perubahan, sedangkan pada kriteria berkembang sesuai harapan terjadi peningkatan sebanyak 3 anak menjadi 11 anak dengan persentase 47,83%. Kriteria mulai berkembang dan belum berkembang mengalami penurunan masing-masing menjadi 11 anak dengan persentase 47,83% dan 1 anak dengan persentase 4,35%, angka ketuntasan pada penelitian Siklus I ini baru mencapai 47,83% yaitu 11 anak dengan kriteria berkembang sesuai harapan. Untuk lebih jelasnya berikut ini histogram kondisi awal dan Siklus I:



Gambar 2. Histogram Perbandingan Keterampilan Motorik Kasar Kondisi Awal dengan Siklus I

### c. Refleksi

Refleksi dalam penelitian ini adalah evaluasi tindakan yang dilakukan dalam satu Siklus. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan kepada siswa pada Siklus I dan diskusi dengan kolabolator maka diperoleh hasil refleksi sebagai berikut:

- a. Pada saat bermain *engklek* banyak anak yang terlihat masih kaku.
- b. Beberapa anak terburu-buru dalam memulai permainan.
- c. Pada pertemuan 1 sampai 3 siswa senang dan antusias mengikuti kegiatan bermain *engklek* namun, pada pertemuan 4 ada beberapa anak laki-laki berlarian dan tidak memperhatikan temannya.
- d. Hasil observasi pada Siklus I menunjukkan bahwa keterampilan motorik anak belum mencapai indikator keberhasilan.

Berdasarkan hasil diskusi antara peneliti dengan kolabolator terdapat beberapa solusi dari hambatan tersebut yaitu:

- a. Kegiatan pemanasan diberi tambahan waktu sedikit lebih lama terutama pada gerakan kaki.
- b. Pada saat memulai permainan guru menghitung “satu, dua, tiga” untuk memberikan aba-aba kepada anak.
- c. Guru memberikan hadiah berupa stiker bintang kepada anak yang mau melakukan permainan dengan baik dan tertib.
- d. Guru memberikan kesempatan dua kali dalam melakukan permainan engklek, dan membuat lapangan engklek menjadi dua agar sekali bermain dua anak sekaligus untuk mengefisienkan waktu juga membuat anak lebih termotivasi.

Dari hasil perbandingan antara kondisi awal keterampilan motorik kasar dan hasil observasi pada Siklus I maka dapat dilihat adanya peningkatan, namun belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian, sehingga peneliti merencanakan kembali tindakan pembelajaran keterampilan motorik kasar pada Siklus II disertai adanya perbaikan sesuai dengan refleksi yang telah dibuat.

#### **4. Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus II**

##### **a. Perencanaan**

Pada tahap perencanaan tindakan kelas Siklus II, peneliti dan kolabolorator (guru) melakukan kegiatan antara lain:

##### **1) Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH)**

Rencana kegiatan harian disusun oleh peneliti bekerjasama dengan kolabolorator. RKH disusun dengan indikator yang sesuai dengan tema dan sub tema. Peneliti dan kolabolorator sepakat bahwa kegiatan pembelajaran tetap

dilaksanakan seperti biasa, hanya pada pelaksanaan tindakan penelitian dilakukan pada kegiatan awal karena berupa kegaitan fisik.

- 2) Menyiapkan media berupa karpet dua set untuk lapangan *engklek* dan *kereweng* sebagai *gacuk*.
- 3) Menyiapkan stiker bintang sebagai *reward* untuk anak.
- 4) Menyiapkan lembar observasi.
- 5) Alat untuk mendokumentasi kegiatan pembelajaran berupa kamera digital.

## **b. Pelaksanan**

### 1) Pelaksanaan PTK Siklus II Pertemuan 1

Siklus II pertemuan 1 dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 29 April 2015 dengan tema tanah airku. Berikut ini deskripsi langkah-langkah pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada Siklus II pertemuan 1:

#### a) Kegiatan Awal (30 menit)

Anak-anak berbaris di depan kelas sebelum masuk kelas. Setelah di dalam kelas anak bernyanyi bersama guru kemudian dilanjutkan salam oleh guru dan berdo'a bersama sebelum belajar lalu presensi. Guru mengajak anak untuk bernyanyi bersama dan bercakap-cakap dengan anak. Selanjutnya anak-anak diajak keluar kelas membuat lingkaran besar kemudian melakukan pemanasan sebelum permainan. Kemudian guru melakukan tepuk untuk mengkondusifkan anak. Dua anak dipanggil untuk bermain *engklek* secara bersama-sama sementara itu anak lain diminta untuk menunggu di samping lapangan sambil menyemangati teman yang sedang bermain. Setelah semua anak bermain kemudian guru memberi hadiah berupa stiker bintang kepada anak yang mau

bermain dengan baik dan tertib. Kemudian anak diajak membentuk lingkaran untuk pendinginan. Setelah itu anak diajak berbaris membuat kereta api berjalan menuju kelas. Anak diberi waktu untuk istirahat dan minum. Setelah kondisi anak stabil guru menjelaskan mengenai pahlawan. Kemudian guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan anak.

b) Kegiatan Inti (60 menit)

Ada tiga kegiatan inti yang disiapkan oleh guru. Kegiatan inti yang pertama yaitu menulis ABC. Guru menulis nama hari, tanggal dan tahun di pojok papan tulis kemudian guru menulis huruf A B C di papan tulis dan anak diminta untuk menuliskan huruf yang sama di buku tulis anak masing-masing. Kegiatan yang kedua yaitu menuliskan angka 1-10. Guru memberi contoh angka 1-10 di papan tulis dan anak menuliskan angka tersebut di buku tulis anak sebanyak-banyaknya. Kegiatan yang ketiga yaitu menyusun *puzzle*. Guru menyediakan *puzzle* kemudian anak dipersilahkan untuk memilih *puzzle* mana yang akan dikerjakan terlebih dahulu. Guru mengingatkan kepada anak untuk bermain secara bergantian.

c) Penutup (30 menit)

Usai istirahat anak masuk kelas. pada kegiatan penutup seperti biasa anak diajak untuk bernyanyi bersama kemudian refleksi kegiatan dan berdo'a. Guru meminta anak untuk tenang karena kelompok yang paling tenang akan mendapat giliran pertama untuk pulang terlebih dahulu.



Tabel 11. Hasil Observasi Keterampilan Motorik Kasar Siklus II Pertemuan 1

No.	Kriteria	Jumlah anak	Persentase
1	Berkembang Sangat Baik	0	0%
2	Berkembang Sesuai Harapan	16	69,57%
3	Mulai Berkembang	7	30,43%
4	Belum Berkembang	0	0%
Jumlah		23	100%

Pada Siklus II pertemuan 1 kriteria berkembang sangat baik masih belum menunjukkan perubahan. Namun pada kriteria berkembang sesuai harapan meningkat menjadi 16 anak dengan persentase 69,57%, kriteria mulai berkembang dapat turun menjadi 7 anak dengan persentase 30,43% dan tidak ada anak yang berada pada kriteria belum berkembang.

## 2) Pelaksanaan PTK Siklus II Pertemuan 2

Siklus II pertemuan 2 dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 30 April 2015 dengan tema tanah airku. Berikut ini deskripsi langkah-langkah pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada Siklus II pertemuan 2:

### a) Kegiatan Awal (30 menit)

Kegiatan awal pada Siklus II pertemuan 2 ini anak-anak berbaris di depan kelas sebelum masuk kelas. Kemudian bernyanyi dilanjutkan salam oleh guru dan berdo'a bersama sebelum belajar lalu presensi. Guru mengajak anak untuk bernyanyi bersama dan bercakap-cakap dengan anak. Selanjutnya anak-anak diajak keluar kelas membuat lingkaran besar kemudian melakukan pemanasan sebelum permainan. Kemudian guru melakukan tepuk untuk mengkondusifkan anak. Dua anak dipanggil untuk bermain *engklek* secara bersama-sama sementara itu anak lain diminta untuk menunggu di samping lapangan sambil menyemangati teman yang sedang bermain. Setelah semua anak bermain

kemudian guru memberi hadiah berupa stiker bintang kepada anak yang mau bermain dengan baik dan tertib. Kemudian anak diajak membentuk lingkaran untuk pendinginan. Setelah itu anak diajak berbaris membuat kereta api berjalan menuju kelas. Anak diberi waktu untuk istirahat dan minum. Setelah kondisi anak stabil guru menjelaskan mengenai pakaian tradisional. Kemudian guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan anak.

b) Kegiatan Inti (60 menit)

Kegiatan inti yang pertama yaitu melukis dengan jari. sementara guru menyiapkan pasta kreatif anak diminta untuk mengambil buku gambar anak masing-masing. Kemudian anak melukis dengan menggunakan jari. Kegiatan yang kedua yaitu pemberian tugas menebalkan huruf. Guru membagikan LKA kepada anak kemudian anak diminta untuk menebalkan huruf pada LKA tersebut. Kegiatan yang ketiga yaitu menghubungkan gambar benda dengan lambang huruf. Guru memberikan contoh kepada anak kemudian anak diminta untuk melakukannya sendiri.

c) Penutup (30 menit)

Seperti biasa pada kegiatan penutup anak diajak untuk bernyanyi bersama kemudian refleksi kegiatan dan berdo'a. Guru mengingatkan bahwa hari jumat libur bertepatan dengan itu di desa ada acara merti dusun maka guru memberikan pesan-pesan kepada anak jika melihat acara tersebut untuk berhati-hati dan tidak jajan sembarangan. Guru meminta anak untuk tenang karena kelompok yang paling tenang maka yang mendapat giliran pertama untuk pulang terlebih dahulu.

Tabel 12. Hasil Observasi Keterampilan Motorik Kasar Siklus II Pertemuan 2

No.	Kriteria	Jumlah anak	Persentase
1	Berkembang Sangat Baik	1	4,35%
2	Berkembang Sesuai Harapan	18	78,26%
3	Mulai Berkembang	4	17,39%
4	Belum Berkembang	0	0%
Jumlah		23	100%

Pada Siklus II pertemuan 2 ini keterampilan motorik kasar anak pada kriteria berkembang sangat baik menunjukkan peningkatan sebanyak 4,35% yaitu 1 anak, kriteria berkembang sesuai harapan juga meningkat menjadi 18 anak dengan persentase 78,26%, kriteria mulai berkembang dapat turun menjadi 4 anak dengan persentase 17,39% dan tidak ada anak yang berada pada kriteria belum berkembang.

### 3) Pelaksanaan PTK Siklus II Pertemuan 3

Siklus II pertemuan 3 dilaksanakan pada hari Senin tanggal 4 Mei 2015 dengan tema alam semesta. Berikut ini deskripsi langkah-langkah pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada Siklus II pertemuan 3:

#### a) Kegiatan Awal (30 menit)

Anak-anak berbaris di depan kelas sebelum masuk kelas. Kemudian bernyanyi dilanjutkan salam oleh guru dan berdoa bersama sebelum belajar lalu presensi. Guru mengajak anak untuk bernyanyi bersama dan bercakap-cakap dengan anak. Selanjutnya anak-anak diajak keluar kelas membuat lingkaran besar kemudian melakukan pemanasan sebelum permainan. Kemudian guru melakukan tepuk untuk mengkondusifkan anak. Dua anak dipanggil untuk bermain *engklek* secara bersama-sama sementara itu anak lain diminta untuk menunggu di

samping lapangan sambil menyemangati teman yang sedang bermain. Setelah semua anak bermain kemudian guru memberi hadiah berupa stiker bintang kepada anak yang mau bermain dengan baik dan tertib. Kemudian anak diajak membentuk lingkaran untuk pendinginan. Setelah itu anak diajak berbaris membuat kereta api berjalan menuju kelas. Anak diberi waktu untuk istirahat dan minum. Setelah kondisi anak stabil guru menjelaskan mengenai hujan. Kemudian guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan anak.

b) Kegiatan Inti (60 menit)

Kegiatan inti yang pertama yaitu mendengarkan cerita. Guru menenangkan anak dengan tepuk kemudian guru mulai bercerita kepada anak mengenai katak dan hujan. Anak terlihat tenang dan antusias mendengarkan cerita namun selang beberapa waktu kemudian beberapa anak laki-laki bermain sendiri. Guru mengingatkan anak untuk tetap tenang dan mendengarkan cerita. Kegiatan yang kedua yaitu bermain percampuran warna. Guru menyiapkan air dalam botol dan pewarna makanan. Guru mendemonstrasikan kepada anak mengenai percampuran warna tersebut. Usai kegiatan anak ditanya “apa yang terjadi jika warna biru dan kuning di campur?” dan sebagainya. Kegiatan yang ketiga yaitu meronce dengan manik-manik. Guru membagikan manik-manik kepada tiga kelompok anak dan benang kepada setiap anak. Anak diminta untuk meronce membuat kalung sesuai kreativitas anak.

c) Penutup (30 menit)

Pada kegiatan penutup guru meminta anak untuk merapikan mainan yang telah digunakan pada saat istirahat. Kemudian guru dan anak bernyanyi bersama.

Guru bertanya kepada anak mengenai kegiatan yang telah dilakukan selama di sekolah. Beberapa anak masih semangat menjawab pertanyaan dari guru. Kemudian guru memberi kesempatan kepada salah satu anak untuk memimpin do'a setelah belajar. Guru mengucapkan salam lalu anak menjawab salam kemudian anak berpamitan kepada guru dengan cara salaman.

Tabel 13. Hasil Observasi Keterampilan Motorik Kasar Siklus II Pertemuan 3

No.	Kriteria	Jumlah anak	Persentase
1	Berkembang Sangat Baik	1	4,35%
2	Berkembang Sesuai Harapan	19	82,61%
3	Mulai Berkembang	3	13,04%
4	Belum Berkembang	0	0%
Jumlah		23	100%

Pada Siklus II pertemuan 3 ini keterampilan motorik kasar anak pada kriteria berkembang sangat baik tetap 1 anak dengan persentase 4,35%, kriteria berkembang sesuai harapan juga meningkat menjadi 19 anak dengan persentase 82,61%, kriteria mulai berkembang dapat turun menjadi 3 anak dengan persentase 13,04% dan tidak ada anak yang berada pada kriteria belum berkembang.

#### 4) Pelaksanaan PTK Siklus II Pertemuan 4

Siklus II pertemuan 4 dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 6 Mei 2015 dengan tema alam semesta. Berikut ini deskripsi langkah-langkah pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada Siklus II pertemuan 4:

##### a) Kegiatan Awal (30 menit)

Seperti biasa anak-anak berbaris di depan kelas sebelum masuk kelas. Kemudian bernyanyi dilanjutkan salam oleh guru dan berdoa bersama sebelum belajar lalu presensi. Guru mengajak anak untuk bernyanyi bersama dan bercakap-cakap dengan anak. Selanjutnya anak-anak diajak keluar kelas

membuat lingkaran besar kemudian melakukan pemanasan sebelum permainan. Kemudian guru melakukan tepuk untuk mengkondusifkan anak. Dua anak dipanggil untuk bermain *engklek* secara bersama-sama sementara itu anak lain diminta untuk menunggu di samping lapangan sambil menyemangati teman yang sedang bermain. Setelah semua anak bermain kemudian guru memberi hadiah berupa stiker bintang kepada anak yang mau bermain dengan baik dan tertib. Kemudian anak diajak membentuk lingkaran untuk pendinginan. Setelah itu anak diajak berbaris membuat kereta api berjalan menuju kelas. Anak diberi waktu untuk istirahat dan minum. Setelah kondisi anak stabil guru menjelaskan mengenai pelangi. Kemudian guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan anak.

b) Kegiatan Inti (60 menit)

Kegiatan inti yang pertama yaitu melukis dengan jari. Guru menyiapkan pasta kreatif sedangkan anak mengambil buku gambar masing-masing di rak mereka sendiri. Anak bebas melukis dengan jari sesuai dengan keinginan anak masing-masing. Kegiatan yang kedua yaitu pemberian tugas menulis dengan huruf. Guru menulis hari, tanggal, tahun di pojok kiri atas papan tulis kemudian guru menuliskan kata “pelangi” di papan tulis. Anak diminta untuk menuliskan kata tersebut di buku tulis masing-masing sebanyak mungkin. Anak mengambil buku tulis dan pensil masing-masing kemudian mengerjakan tugas tersebut. Kegiatan yang ketiga yaitu meronce dengan manik-manik untuk membuat tasbih. Guru membagikan manik-manik kepada tiga kelompok anak dan benang kepada

setiap anak. Anak diminta untuk meronce membuat tasbih sesuai kerativitas anak masing-masing.

c) Penutup (30 menit)

Kegiatan penutup ini, guru meminta anak untuk merapikan mainan yang telah digunakan pada waktu istirahat. Kemudian guru dan anak bernyanyi bersama. Guru bertanya kepada anak mengenai kegiatan yang telah dilakukan selama di sekolah. Guru memberi kesempatan kepada salah satu anak untuk memimpin do'a setelah belajar. Guru mengucapkan salam lalu anak menjawab salam kemudian anak berpamitan kepada guru dengan cara salaman.

Tabel 14. Hasil Observasi Keterampilan Motorik Kasar Siklus II Pertemuan 4

No.	Kriteria	Jumlah anak	Persentase
1	Berkembang Sangat Baik	2	8,70%
2	Berkembang Sesuai Harapan	20	86,95%
3	Mulai Berkembang	1	4,35%
4	Belum Berkembang	0	0%
Jumlah		23	100%

Pada Siklus II pertemuan 4 ini keterampilan motorik kasar anak pada kriteria berkembang sangat baik meningkat menjadi 2 anak dengan persentase 8,70%, kriteria berkembang sesuai harapan juga meningkat menjadi 20 anak dengan persentase 86,95%, kriteria mulai berkembang dapat turun menjadi 1 anak dengan persentase 4,35% dan tidak ada anak yang berada pada kriteria belum berkembang.

Tabel 15. Hasil Keterampilan Motorik Kasar Anak Siklus II

No.	Kriteria	Siklus II				Jumlah anak
		Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3	Pertemuan 4	
1	BSB	0 (0%)	1 (4,35%)	1 (4,35%)	2 (8,70%)	1 (4,35%)
2	BSH	16 (69,57%)	18 (78,26%)	19 (82,61%)	20 (86,95%)	18 (78,26%)
3	MB	7 (30,43%)	4 (17,39%)	3 (13,04%)	1 (4,35%)	4 (17,39%)
4	BB	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)
Jumlah anak		23 (100%)	23 (100%)	23 (100%)	23 (100%)	23 (100%)
Angka Ketuntasan ( $\geq$ BSH)						19 (82,61%)

Keterangan :

BSB : Berkembang Sangat Baik  
BSH : Berkembang Sesuai Harapan

MB : Mulai Berkembang  
BB : Belum Berkembang

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat peningkatan keterampilan motorik kasar anak tiap pertemuan pada Siklus II. Pada Siklus II ini kriteria berkembang sangat baik mencapai 4,35% yaitu 1 anak, sedangkan kriteria berkembang sesuai harapan mencapai 18 anak dengan persentase 78,26%, kriteria belum berkembang ada 4 anak dengan persentase 17,39%, dan tidak ada anak dengan kriteria belum berkembang.

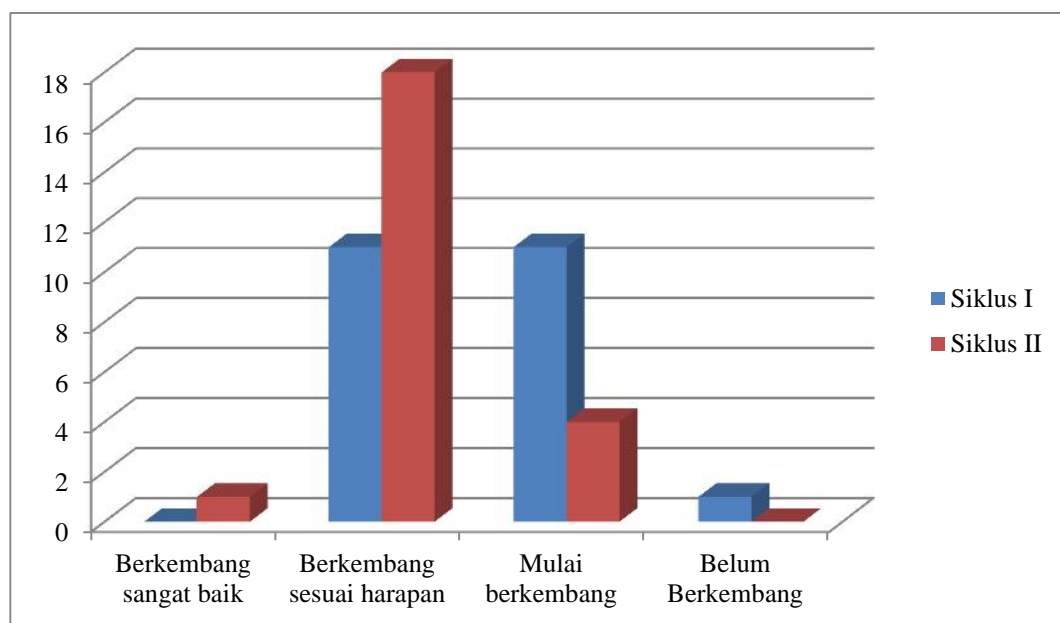
Tabel 16. Perbandingan Hasil Keterampilan Motorik Kasar Siklus I dengan Siklus II

No.	Kriteria	Siklus I	Siklus II
1	Berkembang sangat baik	0 (0%)	1 (4,35%)
2	Berkembang sesuai harapan	11 (47,83%)	18 (78,26%)
3	Mulai berkembang	11 (47,83%)	4 (17,39%)
4	Belum berkembang	1 (4,35%)	0 (0%)
<b>Angka Ketuntasan (<math>\geq</math> BSH)</b>		<b>11 (47,83%)</b>	<b>19 (82,61%)</b>

Berdasarkan data tersebut maka dapat dilihat perbandingan keterampilan motorik kasar pada kondisi awal dan motorik kasar pada Siklus II. Kriteria berkembang sangat baik meningkat pada Siklus II menjadi 1 anak dengan



persentase 4,35%, sedangkan kriteria berkembang sesuai harapan meningkat menjadi 18 anak dengan persentase 78,26%. Kriteria mulai berkembang dan belum berkembang mengalami turun menjadi 4 anak dengan persentase 17,39%. Kriteria belum berkembang mencapai 0% atau tidak ada anak yang berada pada kriteria belum berkembang. Angka ketuntasan pada penelitian Siklus II ini telah mencapai 19 anak atau 82,61% yaitu 1 anak dengan kriteria berkembang sangat baik dan 18 anak mencapai kriteria berkembang sesuai harapan. Berikut adalah histogram perbandingan data Siklus I dan Siklus II.



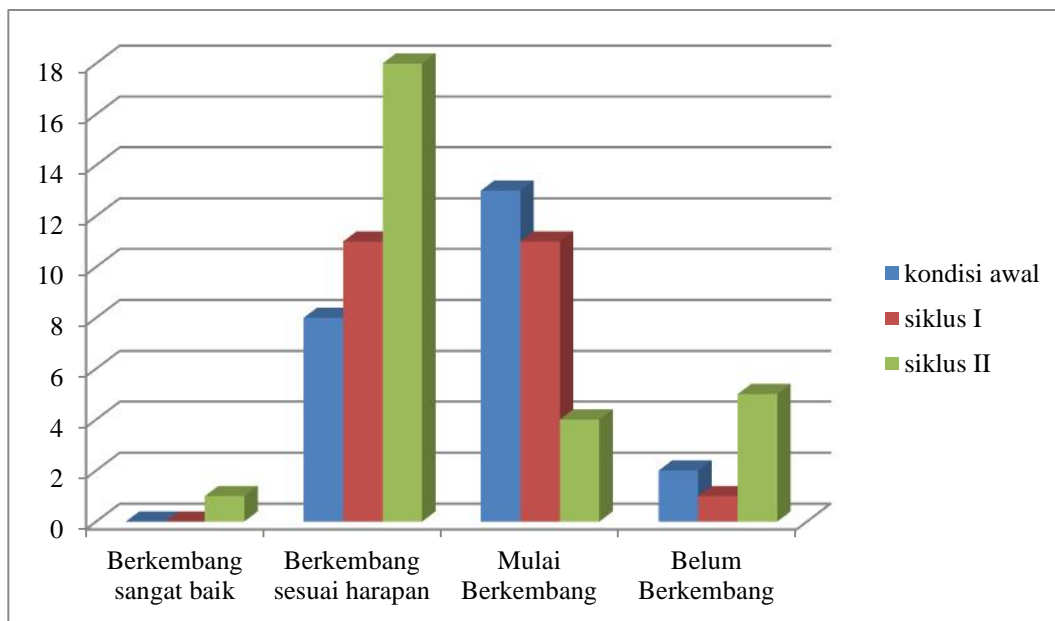
Gambar 3. Histogram Perbandingan Keterampilan Motorik Kasar  
Siklus I dengan Siklus II

Histogram tersebut menunjukkan adanya peningkatan keterampilan motorik kasar pada Siklus II. Berikut ini adalah perbandingan keterampilan motorik kasar apada kondisi awal, Siklus I dan Siklus II.

Tabel 17. Perbandingan Hasil Keterampilan Motorik Kasar pada Kondisi Awal, Siklus I, dan Siklus II

No.	Kriteria	Kondisi awal	Siklus I	Siklus II
1	Berkembang sangat baik	0 (0%)	0 (0%)	1 (4,35%)
2	Berkembang sesuai harapan	8 (32,62%)	11 (47,83%)	18 (78,26%)
3	Mulai Berkembang	13 (58,69%)	11 (47,83%)	4 (17,39%)
4	Belum Berkembang	2 (8,70%)	1 (4,35%)	0 (0%)
<b>Angka Ketuntasan (<math>\geq 85\%</math>)</b>		<b>8 (32,62%)</b>	<b>11 (47,83%)</b>	<b>19 (82,61%)</b>

Berdasarkan data tersebut maka dapat dilihat perbandingan keterampilan motorik kasar pada kondisi awal, Siklus I dan Siklus II. Kriteria berkembang sangat baik meningkat pada kondisi awal dan Siklus I belum menunjukkan adanya peningkatan namun pada Siklus II meningkat 1 anak dengan persentase 4,35%, sedangkan kriteria berkembang sesuai harapan pada kondisi awal ada 8 anak dengan persentase 32,62%, pada Siklus I meningkat 3 anak menjadi 11 anak dengan persentase 47,83% dan pada Siklus II meningkat 7 anak menjadi 18 anak dengan persentase 78,26%. Kriteria mulai berkembang pada kondisi awal 13 anak dengan persentase 58,69%, pada Siklus I turun 2 anak menjadi 11 anak dengan persentase 47,83% dan pada Siklus II turun menjadi 4 anak dengan persentase 17,39%. Kriteria belum berkembang pada kondisi awal 2 anak dengan persentase 8,70%, pada Siklus I turun menjadi 1 anak dengan persentase 4,35%, dan Siklus II turun hingga 0% atau tidak ada anak yang berada pada kriteria belum berkembang. Berikut adalah histogram perbandingan data kondisi awal, Siklus I dan Siklus II.



Gambar 4. Histogram Perbandingan Keterampilan Motorik Kasar Kondisi Awal, Siklus I, dan Siklus II

#### b. Refleksi

Pada Siklus II ini pelaksanaan tindakan berjalan dengan baik dan lancar. Keterampilan motorik kasar anak sudah memenuhi indikator keberhasilan penelitian. Peneliti dan kolabolator telah berhasil meningkatkan keterampilan motorik kasar anak kelompok A TK Puspasiwi II. Keterampilan motorik kasar anak kelompok A TK Puspasiwi II telah memenuhi indikator keberhasilan oleh karena itu penelitian tindakan kelas ini dihentikan pada Siklus II.

#### B. Pembahasan

Penelitian yang dilakukan di TK Puspasiwi 2 adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan dan observasi, serta refleksi. Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua Siklus yaitu Siklus I dan

Siklus II. Satu Siklus terdiri dari empat kali tindakan atau pertemuan. Tindakan dilakukan oleh kolabolator sebagai guru kelas di kelompok A.

Menurut Sumantri (2005: 19), keterampilan motorik kasar pada anak usia empat tahun telah memiliki keterampilan yang lebih baik, namun pada kondisi awal baru ada delapan anak yang mencapai kriteria berkembang sesuai harapan. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan motorik kasar anak di kelompok A tersebut masih perlu adanya stimulasi tambahan agar motorik kasar anak dapat berkembang dengan baik. Menurut Hurlock (1978: 154), salah satu faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan keterampilan motorik antara lain rangsangan, dorongan dan kesempatan yang diberikan kepada anak. Oleh karena itu, anak kelompok A TK Pupasiwi 2 diberikan stimulasi tambahan berupa permainan *engklek*.

Menurut Sukirman Dharmamulya (2005: 145), permainan *engklek* dapat meningkatkan keterampilan seperti olahraga pada umumnya. Ahmad Salehudin (2008) juga berpendapat bahwa permainan ini dapat meningkatkan motorik kasar anak. Stimulasi yang diberikan pada anak kelompok A berupa permainan *engklek*. Dalam penelitian ini permainan dilakukan dengan secara perseorangan sesuai dengan pendapat Dr. Smpuck dalam Depdikbud (1998: 20) bahwa permainan *engklek* dilakukan secara perseorangan. Lapangan yang digunakan dalam permainan ini adalah karpet segi empat yang ditata seperti lapangan *engklek* hal ini sependapat dengan Rae (2012: 139) bahwa lapangan permainan ini menggunakan karpet segi empat. Kemudian *gacuk* yang dilempar terbuat dari pecahan genting sesuai pendapat A.Husna M (2009: 37).

Anak terlihat senang dan antusias dalam melakukan permainan *engklek* tersebut karena memang permainan akan membuat hati seorang anak menjadi senang, nyaman dan bersemangat hal itu sejalan dengan pendapat M. Fadillah, dkk (2014: 25). Setelah diberi stimulasi melalui permainan *engklek* selama delapan kali pertemuan atau dua Siklus penelitian maka keterampilan motorik kasar anak dapat berkembang menjadi lebih baik. Pada Siklus II dapat diperoleh data bahwa sembilanbelas anak telah mencapai kriteria berkembang sesuai harapan namun masih ada empat anak yang berada pada kriteria belum berkembang. Hal tersebut dapat disebabkan oleh berbagai macam faktor. Menurut Hurlock (1978: 154), ada faktor gizi yang diberikan akan mendorong perkembangan motorik menjadi lebih cepat, pada kenyataan anak tersebut belum sarapan dari rumah dan lebih memilih jajan di luar sekolah sehingga kebutuhan gizi anak di pagi hari kurang tercukupi. Selain itu Rosmala Dewi (2005: 4) mengungkapkan bahwa perkembangan motorik anak salah satunya bergantung pada kematangan otot dan syaraf. Anak yang belum mencapai kriteria berkembang sesuai harapan dapat disebabkan oleh faktor kematangan karena laju perkembangan setiap anak berbeda-beda tergantung pada tingkat kematangan otot dan syaraf masing-masing anak.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Keterbatasan penelitian ini yaitu pada Siklus II, satu lapangan *engklek* hanya diamati satu orang observer sehingga hasil pengamatan menjadi kurang cermat.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan pada kelompok A di TK Puspasiwi II selama dua Siklus, dapat disimpulkan bahwa keterampilan motorik kasar dapat ditingkatkan melalui permainan *engklek* dengan cara anak melempar *gacuk* ke petak pertama, lalu anak berjingkat di petak nomor 1, 2, 3, 6 dan 9 dengan menggunakan satu kaki dan petak nomor 4-5 dan 7-8 untuk menapak menggunakan dua kaki. Peningkatan keterampilan motorik kasar anak dapat ditunjukkan dari data keterampilan motorik kasar pada kondisi awal kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB) mencapai 32,62% (8 anak), pada Siklus I meningkat menjadi 47,83% (11 anak) dan pada Siklus II meningkat menjadi 82,61% (19 anak).

#### **B. Saran**

Berdasarkan dari hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

##### **1. Bagi Sekolah**

Perlu memberikan pelatihan bagi guru dalam pemanfaatan sumber daya alam dan media yang ada untuk digunakan sebagai alat permainan yang menarik.

##### **2. Bagi Guru**

- a. Permainan *engklek* bisa digunakan sebagai alternatif untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar anak.

- b. Permainan *englek* bisa divariasikan dengan bentuk lapangan yang beraneka ragam dan cara bermain yang bervariasi.

### **3. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Permainan *egklek* ini dapat dikaitkan dengan upaya peningkatan aspek perkembangan anak lainnya seperti kognitif atau rasa percaya diri anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- A. Husna M. (2009). *100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Anas Sudijono. (2010). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Ahmad Salehudin. (2008). *Permainan Ingkling*. Diakses dari <http://melayuonline.com/ind/culture/dig/2260/permainan-ingkling> pada tanggal 29 Desember 2014 jam 10.15 WIB.
- Allen, K. Eileen & Lynn R. Martoz. (2010). *Profil Perkembangan Anak: Prakelahiran hingga usia 12 tahun*. (Alih Bahasa: Valentino). Jakarta: Indeks.
- Andang Ismail. (2006). *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Bety, Janie J. (2014). *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. (Alih Bahasa: Arif Rakhman). Jakarta: Kencana.
- Conny Semiawan. (2008). *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: Indeks.
- Depdikbud. (1998). *Permainan Tradisional Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Kebudayaan Direktorat Permuseuman.
- Desmita. (2005). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dian Apriani. (2012). *Penerapan Permainan Tradisional Engklek untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B RA AL HIDAYAH 2 Tarik Sidoarjo*. Diakses dari : <http://www.scribd.com/doc/121091926/> pada tanggal 9 Juli 2015 jam 20:52
- Diana Mutiah. (2012). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Ernawulan Syaodih. (2005). *Bimbingan Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Perguruan Tinggi.
- Gallahue, David L. & John C. Ozmun. (2006). *Understanding Motor Development : Infant , Children, Adolescent, Adults*. New York: McGraw-Hill.
- Heri Rahyubi. (2012). *Teori-teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Bandung: Nusa Media



- Hurlock, Elizabeth B. (1978). *Perkembangan Anak*. (Alih Bahasa: Meitasari Tjandrasa dan Muslichah Zakarsih). Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, Elizabeth B. (1978). *Perkembangan Anak*. (Alih Bahasa: Meitasari Tjandrasa dan Muslichah Zakarsih). Jakarta: Erlangga.
- Jasa Ungguh Muliawan. (2009). *Managemen Play Group & Taman Kanak-kanak*. Yogyakarta: Diva Press.
- Kamtini & Husni Wardi Tanjung. (2005). *Bermain Melalui Gerak dan Lagu di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Kemdiknas. (2010). *Kurikulum Taman Kanak-Kanak Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kementrian Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan dsr. Menengah Direktorat Pembinaan TK.
- M. Fadillah, Lilif M.K.F, Wantini, Eliyyil A, & Syifa F. (2014). *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- M. Thobroni & Fairuzul Mumtaz. (2011). *Mendongkrak Kecerdasan Anak Melalui Bermain dan Permainan*. Yogyakarta: Katahati.
- Masitoh, Ocih Setiasih, & Heny Djoehaeni. (2005). *Pendekatan Belajar Aktif di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Menteri Pendidikan & Kebudayaan Republik Indonesia. (1990). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia. (2009). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009*. Diakses dari [http://www.paudni.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2012/08/permen\\_58\\_2009\\_ttg:Standar-PAUD.pdf](http://www.paudni.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2012/08/permen_58_2009_ttg:Standar-PAUD.pdf) pada tanggal 29 Desember 2014 jam 10.15 WIB.
- Moeslichatoen R. (2004). *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Muhammad Muhyi Faruq. (2007). *60 Permainan Kecerdasan Kinestetik*. Jakarta: Grasindo.
- Papalia, Danie E & Ruth Duskin Feldman. (2014). *Menyelami Perkembangan Manusia*. (Alih bahasa: Fitriana Wuri Herarti). Jakarta: Salemba Humanika.
- Pica, Rae. (2012). *Permainan-Permainan Pengembangan Karakter Anak-Anak*. (Alih Bahasa: Elna Waldemar). Jakarta: Indeks.

- Rita Eka Izzaty. (2005). *Mengenali Permasalahan Perkembangan Anak Usia TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Rochiati Wiriaatmadja. (2006). *Metode Penelitian Tindakan Kelas untuk Meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rosmala Dewi. (2005). *Berbagai Masalah Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Sa'dun Akbar. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas Filosofi, Metodologi, Implementasi*. Yogyakarta: Cipta Media.
- Samsudin. (2008). *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Litera.
- Santrock, John W. (2007). *Perkembangan Anak*. Edisi Kesebelas Jilid 1. (Alih Bahasa: Mila Rachmawati dan Anna Kuswanti). Jakarta: Erlangga.
- \_\_\_\_\_. (2011). *Masa Perkembangan Anak*. (Alih Bahasa: Verewaty Pakpahan dan Wahyu Anugraheni). Jakarta: Salemba Humanika.
- Siti Aisyah. (2007). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Slamet Suyanto. (2005a). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publisihing.
- \_\_\_\_\_. (2005b). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Soemiarti Patmonodewo. (2003). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sofia Hartati. (2005). *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Suharsimi Arikunto. (2005). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto, Suhardjono & Supadi. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukirman Dharmamulya. (2005). *Permainan Tradisional Jawa*. Jakarta: Kepel Press.

- Sumantri. (2005). *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Syamsu Yusuf L.N. (2009). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Undang-Undang Republik Indonesia No 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen serta Undang-Undang Republik Indonesia No 14 Tahun 2005 tentang Sisdiknas. Bandung: Citra Umbara.
- Wijaya Kusumah & Dedi Dwitagama. (2010). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Edisi Kedua. Jakarta: PT Indeks.
- Wina Sanjaya. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Perdana Media Group.
- Yudha M. Saputra & Rudyanto. (2005). *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

# Lampiran 1

## surat-surat penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281  
Telp.(0274) 586168 Hunting, Fax (0274) 540611; Dekan Telp. (0274) 520094  
Telp (0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295,344, 345, 366, 368,369, 401, 402, 403, 417)



Certificate No. QSC 00687

No. : 2572/UN34.11/PL/2015  
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal  
Hal : Permohonan izin Penelitian

13 April 2015

Yth . Bupati Sleman  
Cq. Kepala Kantor Kesbang Kabupaten Sleman  
Jalan Candi Gebang , Beran , Tridadi, Sleman  
Phone (0274) 868504 Fax. (0274) 868945  
Sleman

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Septi Nugraheni  
NIM : 11111241039  
Prodi/Jurusan : PG PAUD/PPSD  
Alamat : Krapyak X, Margoagung, Seyegan, Sleman, Yogyakarta

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi  
Lokasi : TK PUSPASIWI 2  
Subyek : siswa kelompok A  
Obyek : Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar  
Waktu : April-Juni 2015  
Judul : Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Engklek pada Anak Kelompok A TK Puspasiwi 2 Sleman

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.



Dekan,

Dr. Haryanto, M.Pd.

NIP 19600902 198702 1 0017

Tembusan Yth:

1. Rektor ( sebagai laporan)
  2. Wakil Dekan I FIP
  3. Ketua Jurusan PPSD FIP
  4. Kabag TU
  5. Kasubbag Pendidikan FIP
  6. Mahasiswa yang bersangkutan
- Universitas Negeri Yogyakarta



Sleman, 14 April 2015

Nomor : 070 /Kesbang/ 1539 /2015  
Hal : Rekomendasi  
Penelitian

Kepada  
Yth. Kepala Bappeda  
Kabupaten Sleman  
di Sleman

**REKOMENDASI**

Memperhatikan surat :  
Dari : Dekan FIP UNY  
Nomor : 2592/UN34.11/PL/2015  
Tanggal : 13 April 2015  
Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan rekomendasi dan tidak keberatan untuk melaksanakan penelitian dengan judul "PENINGKATAN KETERAMPILAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN ENGKLEK PADA ANAK KELOMPOK A TK PUSPASIWI 2 SLEMAN" kepada:

Nama : Septi Nugraheni  
Alamat Rumah : Krapyak X Barepan Margoagung Seyegan Sleman  
No. Telepon : 085725766949  
Universitas / Fakultas : UNY / FIP  
NIM : 11111241039  
Program Studi : S1  
Alamat Universitas : Karangmalang Yogyakarta  
Lokasi Penelitian : TK Puspasiwi 2 Sleman  
Waktu : 14 April - 14 Juni 2015

Yang bersangkutan berkewajiban menghormati dan menaati peraturan serta tata tertib yang berlaku di wilayah penelitian. Demikian untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kepala Kantor Kesatuan Bangsa



Drs. ARDANI  
Pembina Tingkat I, IV/b  
NIP. 19630511 199103 1 004





**PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN**  
**BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH**

Jalan Parasamya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511  
Telepon (0274) 868800, Faksimilie (0274) 868800  
Website: www.bappeda.slemankab.go.id, E-mail : bappeda@slemankab.go.id

**SURAT IZIN**

Nomor : 070 / Bappeda / 1571 / 2015

**TENTANG  
PENELITIAN**

**KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH**

Dasar : Peraturan Bupati Sleman Nomor : 45 Tahun 2013 Tentang Izin Penelitian, Izin Kuliah Kerja Nyata,  
Dan Izin Praktik Kerja Lapangan.  
Menunjuk : Surat dari Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab. Sleman  
Nomor : 070/Kesbang/1539/2015  
Hal : Rekomendasi Penelitian

Tanggal : 14 April 2015

**MENGIZINKAN :**

Kepada :  
Nama : SEPTI NUGRAHENI  
No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 11111241039  
Program/Tingkat : S1  
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta  
Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Karangmalang Sleman Yogyakarta  
Alamat Rumah : Krapyak X Barepan Margoagung Seyegan Sleman  
No. Telp / HP : 085725766949  
Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul  
**PENINGKATAN KETERAMPILAN MOTORIK KASAR MELALUI  
PERMAINAN ENKGLEK PADA ANAK KELOMPOK A TK PUSPASIWI 2  
SLEMAN**  
Lokasi : TK Puspasiwi 2 Seyegan  
Waktu : Selama 3 Bulan mulai tanggal 14 April 2015 s/d 14 Juli 2015

**Dengan ketentuan sebagai berikut :**

1. Wajib melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.
3. Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.
4. Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.
5. Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.

Demikian izin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di Sleman

Pada Tanggal : 14 April 2015

a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Sekretaris

u.b.

Kepala Bidang Statistik, Penelitian, dan Perencanaan

ERNY MARYATUN, S.IP, MT  
Pembina, IV/a  
NIP 19720411 199603 2 003

**Tembusan :**

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Dinas Dikpora Kab. Sleman
3. Kabid. Sosial & Pemerintahan Bappeda Kab. Sleman
4. Camat Seyegan
5. Kepala UPT Pelayanan Pendidikan Kec. Seyegan
6. Ka. TK Puspasiwi 2 Seyegan Sleman
7. Dekan FIP - UNY
8. Yang Bersangkutan

## TAMAN KANAK-KANAK PUSPASIWI II

Alamat: Banyurip, Margoagung, Seyegan, Sleman, Yogyakarta. Kode Pos 55552

---

### SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala sekolah TK Puspasiwi II, menerangkan bahwa:

Nama : SEPTI NUGRAHENI

NIM : 11111241039

Program Studi : S1 PG PAUD

Fakultas : Ilmu Pendidikan UNY

Menerangkan bahwa nama di atas benar-benar telah melakukan Penelitian Tindakan Kelas di TK Puspasiwi II dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan *Engklek* pada Anak Kelompok A Tk Puspasiwi 2 Sleman” dengan keadaan baik.

Sleman, 11 Mei 2015

Kepala TK





# Lampiran 2

## rencana kegiatan harian

### RENCANA KEGIATAN HARIAN

**Kelompok/Semester/Minggu : A/II/XV**  
**Tema/Sub Tema : Tanah Airku / Kehidupan Desa**  
**Hari/Tanggal : Senin / 20 April 2015**  
**Waktu : 07.30-10.00 WIB**

Tingkat Pencapaian Perkembangan	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat / Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak				
				Alat	Hasil			
					*	**	***	****
Menangkap dan melempar sesuatu secara terarah/tepat (F.MK.4)  Melakukan gerakan melompat, meloncat dan berlari secara terkoordinasi (F.MK.3)	Melempar dengan berbagai media ke tempat yang telah di tentukan (F.MK.18)	<b>KEGIATAN AWAL ± 30 MENIT</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Baris masuk kelas</li> <li>- Bernyanyi lagu-lagu anak</li> <li>- Salam dan berdo'a</li> <li>- Presensi</li> <li>- <b>Bermain permainan <i>engklek</i></b></li> <li>- Apersepsi</li> <li>- Penjelasan kegiatan (1-3)</li> </ul>	Pecahan genting	Observasi				
	Melompat dengan satu kaki (F.MK.7)		karpas puzzle	Observasi				
		<b>KEGIATAN INTI ± 60 MENIT</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pemberian tugas menjiplak huruf</li> </ol>						

Meniru huruf (Bc.4)	Menjiplak huruf (Bc.39)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru menyiapkan media berupa huruf</li> <li>- Anak diminta untuk menjiplak huruf yang disediakan</li> <li>- Anak pindah kegiatan selanjutnya</li> </ul>	huruf, pensil	Unjuk kerja				
Mengenal konsep bilangan (Kc.3)	Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda (Kc.31)	2. Pemberian tugas memberi angka pada gambar <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak menyiapkan alat dan bahan</li> <li>- Anak menuliskan angka pada gambar yang telah disiapkan</li> <li>- Anak pindah kegiatan selanjutnya</li> </ul>	LKA	Unjuk kerja				
Membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan, dan lingkaran (F.MH.1)	Membuat segi empat (F.MH.30)	3. Pemberian tugas membuat segi empat <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak menyiapkan alat dan bahan</li> <li>- Anak membuat segi empat pada buku gambar</li> </ul>	Pensil dan buku gambar	Unjuk kerja				
		<b>ISTIRAHAT / MAKAN ± 30 MENIT</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuci tangan sebelum dan</li> </ul>						

		sesudah makan - Bermain bebas						
Mengenal Tuhan melalui agama yang dianutnya (NAM 1)	Menyanyikan lagu-lagu keagamaan yang sederhana (NAM 7)	<b>KEGIATAN PENUTUP ± 30 MENIT</b> - Guru memberi contoh lagu - Anak mendengarkan - Anak bernyanyi bersama guru - Refleksi kegiatan - Tanya jawab - Anak memimpin do'a	Buku kumpulan lagu	Observasi				
Menghargai orang lain (SE 8)	Menghargai pendapat teman / orang lain (SE 32)		Pertanyaan	Tanya jawab				

Mengetahui,

Kepala TK PUSPASIWI 2



NIP. -

Guru Kelas

Mujiastuti S.Pd. AUD

NIP. 19670608 199103 2 009

Yogyakarta, 18 April 2015

Peneliti

Septi Nugraheni

NIM. 11111241034

### RENCANA KEGIATAN HARIAN

**Kelompok/Semester/Minggu** : A/II/XV  
**Tema/Sub Tema** : Tanah Airku / Kehidupan Kota  
**Hari/Tanggal** : Rabu / 22 April 2015  
**Waktu** : 07.30-10.00 WIB

Tingkat Pencapaian Perkembangan	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat / Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak				
				Alat	Hasil			
					*	**	***	****
Menangkap dan melempar sesuatu secara terarah/tepat (F.MK.4)  Melakukan gerakan melompat, meloncat dan berlari secara terkoordinasi (F.MK.3)	Melempar dengan berbagai media ke tempat yang telah di tentukan (F.MK.18)	<b>KEGIATAN AWAL ± 30 MENIT</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Baris masuk kelas</li> <li>- Bernyanyi lagu-lagu anak</li> <li>- Salam dan berdo'a</li> <li>- Presensi</li> <li>- <b>Bermain permainan <i>engklek</i></b></li> <li>- Apersepsi</li> <li>- Penjelasan kegiatan (1-3)</li> </ul>	Pecahan genting	Observasi				
	Melompat dengan satu kaki (F.MK.7)		karpas puzzle	Observasi				
		<b>KEGIATAN INTI ± 60 MENIT</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membilang benda                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak memperhatikan contoh</li> </ul> </li> </ol>						

Mengenal konsep bilangan (Kc.3)	Membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10 (Kc.29)	<p>dari guru tentang menyebutkan bilangan sesuai dengan jumlah benda yang diperlihatkan guru</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak membilang benda yang diperlihatkan guru</li> <li>- Anak menjawab pertanyaan dari guru</li> <li>- Anak pindah kegiatan selanjutnya</li> </ul>	Benda yang ada di dalam kelas	Unjuk kerja				
Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit (F.MH.2)	Mencocok dengan pola buatan guru (F.MH.38)	<p>2. Pemberian tugas mencocok gambar</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak mencocok pola buatan guru</li> <li>- Anak menempelkan pola yang telah dicocok ke buku anak</li> <li>- Anak pindah kegiatan selanjutnya</li> </ul>	Gambar pohon, alat cocok, buku, lem	Hasil karya				
Mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media (F.MH.5)	Melukis dengan jari ( <i>finger painting</i> ) (F.MH.47)	<p>3. <i>Finger painting</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak memperhatikan contoh dari guru</li> <li>- Anak menggambar bebas menggunakan jari dan cat yang telah disediakan</li> </ul>	Cat khusus finger painting dan buku gambar	Hasil karya				

		<b>ISTIRAHAT / MAKAN ± 30 MENIT</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuci tangan sebelum dan sesudah makan</li> <li>- Bermain bebas</li> </ul>						
Mengendalikan perasaan (SE 4)  Mengucapkan do'a sebelum dan/atau sesudah melakukan sesuatu (NAM 3)	Tidak cengeng (SE 15)  Berdo'a sesudah melakukan kegiatan (NAM 12)	<b>KEGIATAN PENUTUP ± 30 MENIT</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bernyanyi bersama</li> <li>- Anak mendengarkan guru bernyanyi</li> <li>- Anak bernyanyi bersama guru</li> <li>- Refleksi kegiatan</li> <li>- Tanya jawab</li> <li>- Anak memimpin do'a</li> </ul>	Buku kumpulan lagu  Do'a setelah belajar	Observasi  Observasi				

Mengetahui,

Kepala TK PUSPASIWI 2

Guru Kelas

Yogyakarta, 21 April 2015

Peneliti



NIP. -

Mujiastuti S.Pd. AUD

NIP. 19670608 199103 2 009

Septi Nugraheni

NIM. 11111241034

### RENCANA KEGIATAN HARIAN

**Kelompok/Semester/Minggu : A/II/XV**  
**Tema/Sub Tema : Tanah Airku / Bendera**  
**Hari/Tanggal : Jumat / 24 April 2015**  
**Waktu : 07.30-10.00 WIB**

Tingkat Pencapaian Perkembangan	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat / Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak				
				Alat	Hasil			
					*	**	***	****
Menangkap dan melempar sesuatu secara terarah/tepat (F.MK.4)  Melakukan gerakan melompat, meloncat dan berlari secara terkoordinasi (F.MK.3)	Melempar dengan berbagai media ke tempat yang telah di tentukan (F.MK.18)	<b>KEGIATAN AWAL ± 30 MENIT</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Baris masuk kelas</li> <li>- Bernyanyi lagu-lagu anak</li> <li>- Salam dan berdo'a</li> <li>- Presensi</li> <li>- <b>Bermain permainan <i>engklek</i></b></li> <li>- Apersepsi</li> <li>- Penjelasan kegiatan (1-3)</li> </ul>	Pecahan genting	Observasi				
	Melompat dengan satu kaki (F.MK.7)		karpas puzzle	Observasi				
		<b>KEGIATAN INTI ± 60 MENIT</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pemberian tugas mengelompokkan gambar</li> </ol>						



Mengklasifikasi benda berdasarkan bentuk, warna atau ukuran (Kb.1)	Menunjuk sebanyak-banyaknya benda, hewan, tanaman menurut ciri-ciri tertentu (Kb.12)	<p>bendera</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak memperhatikan contoh guru mengelompokkan gambar bendera segitiga dan segi empat</li> <li>- Anak melaksanakan tugas dari guru</li> <li>- Anak pindah kegiatan selanjutnya</li> </ul>	Gambar bendera, pensil	Penugasan				
Mengendalikan perasaan (SE 4)	Senang bila mendapatkan sesuatu (SE 16)	<p>2. Mengekspresikan senang bila mendapat sesuatu</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak memperhatikan ekspresi guru ketika senang mendapat sesuatu</li> <li>- Anak mengkespresikan senang ketika mendapat sesuatu</li> <li>- Anak pindah kegiatan selanjutnya</li> </ul>	Guru dan anak	Unjuk kerja				
Mengenal perilaku baik/sopan (NAM 4)	Berpakaian rapi di rumah (NAM 15)	<p>3. Pemberian tugas memakai baju</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak memperhatikan cara memakai baju</li> <li>- Anak memakai baju sendiri dengan rapi</li> </ul>	Baju anak	Penugasan				

		<b>ISTIRAHAT / MAKAN ± 30 MENIT</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuci tangan sebelum dan sesudah makan</li> <li>- Bermain bebas</li> </ul>						
Menjawab pertanyaan sederhana (Bb.2)	Menjawab pertanyaan tentang informasi / kejadian secara sederhana (Bb.14)	<b>KEGIATAN PENUTUP ± 30 MENIT</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bernyanyi bersama</li> <li>- Anak bernyanyi bersama guru</li> <li>- Tanya jawab nama-nama hari</li> <li>- Refleksi kegiatan</li> <li>- Anak memimpin do'a</li> </ul>	nama-nama hari	Tanya jawab				

Mengetahui,

Kepala TK PUSPASIWI 2



NIP. -

Guru Kelas

Mujiastuti S.Pd. AUD

NIP. 19670608 199103 2 009

Yogyakarta, 23 April 2015

Peneliti

Septi Nugraheni

NIM. 11111241034

### RENCANA KEGIATAN HARIAN

**Kelompok/Semester/Minggu** : A/II/XV  
**Tema/Sub Tema** : Tanah Airku / Lambang negara  
**Hari/Tanggal** : Senin / 27 April 2015  
**Waktu** : 07.30-10.00 WIB

Tingkat Pencapaian Perkembangan	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat / Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak				
				Alat	Hasil			
					*	**	***	****
Menangkap dan melempar sesuatu secara terarah/tepat (F.MK.4)	Melempar dengan berbagai media ke tempat yang telah di tentukan (F.MK.18)	<b>KEGIATAN AWAL ± 30 MENIT</b> - Baris masuk kelas - Bernyanyi lagu-lagu anak - Salam dan berdo'a - Presensi - <b>Bermain permainan <i>engklek</i></b> - Apersepsi - Penjelasan kegiatan (1-3)	Pecahan genting	Observasi				
Melakukan gerakan melompat, meloncat dan berlari secara terkoordinasi (F.MK.3)	Melompat dengan satu kaki (F.MK.7)		karpas puzzle	Observasi				
		<b>KEGIATAN INTI ± 60 MENIT</b> 1. Pemberian tugas menggunting bebas						

Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit (F.MH.4)	Menggunting bebas (F.MH.39)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak memperhatikan contoh guru menggunting burung garuda</li> <li>- Anak menggunting burung garuda</li> <li>- Anak menempel hasil guntingan di buku anak</li> <li>- Anak pindah kegiatan selanjutnya</li> </ul>	Gambar burung garuda, gunting, lem, buku	Hasil karya				
Melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan sesuatu dengan menggunakan berbagai media (F.MH.4)	Membuat berbagai betuk menggunakan play dough / tanah liat (F.MH.41)	2. Pemberian tugas membentuk burung garuda dari plastisin <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak memperhatikan contoh dari guru</li> <li>- Anak membentuk burung garuda dari plastisin</li> <li>- Anak pindah kegiatan selanjutnya</li> </ul>	Pastisin	Unjuk kerja				
Menunjuk sikap mandiri dalam memilih kegiatan (SE 1)	Melaksanakan tugas yang diberikan sampai selesai (SE 3)	3. Pemberian tugas mewarnai burung garuda <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak menyiapkan crayon</li> <li>- Anak mewarnai gambar yang telah disediakan</li> </ul>	Gambar burung garuda, crayon	Unjuk kerja				

		<b>ISTIRAHAT / MAKAN ± 30 MENIT</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuci tangan sebelum dan sesudah makan</li> <li>- Bermain bebas</li> </ul>						
Menjawab pertanyaan sederhana (Bb.2)  Mengucapkan do'a sebelum dan/atau sesudah melakukan kegiatan (NAM3)	Menjawab pertanyaan tentang informasi / kejadian secara sederhana (Bb.14)  Berdo'a setelah melakukan kegiatan (NAM 7)	<b>KEGIATAN PENUTUP ± 30 MENIT</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bernyanyi bersama</li> <li>- Anak bernyanyi bersama guru</li> <li>- Tanya jawab lambang negara</li> <li>- Refleksi kegiatan</li> <li>- Anak memimpin do'a</li> <li>- Anak berdo'a setelah belajar</li> </ul>	Pertanyaan  Do'a	Tanya jawab  Obervasi				

Mengetahui,

Yogyakarta, 25 April 2015

Kepala TK PUSPASIWI 2

Guru Kelas

Peneliti



NIP. -

Mujiastuti S.Pd. AUD

NIP. 19670608 199103 2 009

Septi Nugraheni

NIM. 11111241034

### RENCANA KEGIATAN HARIAN

**Kelompok/Semester/Minggu** : A/II/XV  
**Tema/Sub Tema** : Tanah Airku / Pahlawan  
**Hari/Tanggal** : Rabu / 29 April 2015  
**Waktu** : 07.30-10.00 WIB

Tingkat Pencapaian Perkembangan	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat / Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak				
				Alat	Hasil			
					*	**	***	****
Menangkap dan melempar sesuatu secara terarah/tepat (F.MK.4)	Melempar dengan berbagai media ke tempat yang telah di tentukan (F.MK.18)	<b>KEGIATAN AWAL ± 30 MENIT</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Baris masuk kelas</li> <li>- Bernyanyi lagu-lagu anak</li> <li>- Salam dan berdo'a</li> <li>- Presensi</li> <li>- <b>Bermain permainan <i>engklek</i></b></li> <li>- Apersepsi</li> <li>- Penjelasan kegiatan (1-3)</li> </ul>	Pecahan genting	Observasi				
Melakukan gerakan melompat, meloncat dan berlari secara terkoordinasi (F.MK.3)	Melompat dengan satu kaki (F.MK.7)		karpas puzzle	Observasi				
		<b>KEGIATAN INTI ± 60 MENIT</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pemberian tugas ABC</li> <li>- Anak memperhatikan contoh</li> </ol>						

Meniru huruf (Bc.4)	Membuat huruf (Bc.41)	dari guru - Anak menulis huruf A B C - Anak pindah kegiatan selanjutnya	Buku Pensil	Unjuk Kerja				
Mengenal konsep bilangan (Kc.3)	Anak dapat meniru lambang bilangan 1-10 dengan tepat (Kc.33)	2. Pemberian tugas meniru lambang bilangan 1- 10 - Anak memperhatikan contoh dari guru - Anak menulis angka 1- 10 - Anak pindah kegiatan selanjutnya	Lambang bilangan Pensil Buku	Penugasan				
Mau berbagi, menolong, dan membantu teman (SE 2)	Dapat bekerjasama dalam menyelesaikan tugas (SE 8)	3. Pemberian tugas menyusun puzzle - Anak menyiapkan puzzle - Anak berkelompok - Satu kelompok terdiri dari 3 anak - Anak bekerjasama dalam menyelesaikan puzzle	Puzzle	Unjuk kerja				
		<b>ISTIRAHAT / MAKAN ± 30 MENIT</b> - Cuci tangan sebelum dan sesudah makan - Bermain bebas						

Mengucapkan salam dan membalas salam (NAM 6)	Membiasakan diri membalas salam (NAM 36)	<b>KEGIATAN PENUTUP ± 30 MENIT</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bernyanyi bersama</li> <li>- Anak bernyanyi bersama guru</li> <li>- Refleksi kegiatan</li> <li>- Anak memimpin do'a</li> <li>- Anak berdoa setelah belajar</li> <li>- Anak menjawab salam</li> </ul>	Salam	Obervasi				
--	--	--	-------	----------	--	--	--	--

Mengetahui,

Kepala TK PUSPASIWI 2



Guru Kelas

Mujiastuti S.Pd. AUD

NIP. 19670608 199103 2 009

Yogyakarta, 28 April 2015

Peneliti

Septi Nugraheni

NIM. 11111241034



### RENCANA KEGIATAN HARIAN

**Kelompok/Semester/Minggu** : A/II/XV  
**Tema/Sub Tema** : Tanah Airku / Pakaian tradisional  
**Hari/Tanggal** : Kamis / 30 April 2015  
**Waktu** : 07.30-10.00 WIB

Tingkat Pencapaian Perkembangan	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat / Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak				
				Alat	Hasil			
					*	**	***	****
Menangkap dan melempar sesuatu secara terarah/tepat (F.MK.4)  Melakukan gerakan melompat, meloncat dan berlari secara terkoordinasi (F.MK.3)	Melempar dengan berbagai media ke tempat yang telah di tentukan (F.MK.18)	<b>KEGIATAN AWAL ± 30 MENIT</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Baris masuk kelas</li> <li>- Bernyanyi lagu-lagu anak</li> <li>- Salam dan berdo'a</li> <li>- Presensi</li> <li>- <b>Bermain permainan <i>engklek</i></b></li> <li>- Apersepsi</li> <li>- Penjelasan kegiatan (1-3)</li> </ul>	Pecahan genting	Observasi				
	Melompat dengan satu kaki (F.MK.7)		karpas puzzle	Observasi				
		<b>KEGIATAN INTI ± 60 MENIT</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pemberian tugas melukis dengan jari</li> </ol>						

Mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media (F.MH.5)	Melukis dengan jari (F.MH.47)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru menyiapkan alat dan bahan</li> <li>- Anak memperhatikan contoh guru melukis dengan jari</li> <li>- Anak melukis dengan jari</li> <li>- Anak pindah kegiatan selanjutnya</li> </ul>	Kertas Pasta kreatif	Hasil karya				
Meniru huruf (Bc.4)	Menebalkan huruf (Bc.40)	2. Pemberian tugas menebalkan huruf <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak memperhatikan contoh dari guru</li> <li>- Anak menebalkan huruf vokal</li> <li>- Anak pindah kegiatan selanjutnya</li> </ul>	LKA Pensil	Penugasan				
Mengenal lambang huruf (Kc.4)	Menghubungkan gambar / benda dengan lambang huruf (Kc.35)	3. Pemberian tugas menghubungkan gambar benda dengan lambang huruf <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak menghubungkan gambar benda dengan lambang huruf</li> </ul>	LKA	Penugasan				
		<b>ISTIRAHAT / MAKAN ± 30 MENIT</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuci tangan sebelum dan sesudah makan</li> <li>- Bermain bebas</li> </ul>						

Menunjukkan rasa percaya diri (SE 4)	Berani tampil di depan umum (SE 21)	<b>KEGIATAN PENUTUP ± 30 MENIT</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bernyanyi bersama</li> <li>- Anak bernyanyi di depan kelas</li> <li>- Tanya jawab</li> <li>- Refleksi kegiatan</li> <li>- Anak memimpin do'a</li> <li>- Anak berdo'a setelah belajar</li> </ul>	Lagu	Unjuk kerja				
Mengucapkan do'a sebelum dan/atau sesudah melakukan kegiatan (NAM3)	Berdo'a setelah melakukan kegiatan (NAM 7)		Do'a	Obervasi				

Mengetahui,

Kepala TK PUSPASIWI 2



Winarti  
NIP. -

Guru Kelas

Mujiastuti S.Pd. AUD

NIP. 19670608 199103 2 009

Yogyakarta, 29 April 2015

Peneliti

Septi Nugraheni

NIM. 11111241034

### RENCANA KEGIATAN HARIAN

**Kelompok/Semester/Minggu : A/II/XV**  
**Tema/Sub Tema : Alam Semesta / Hujan**  
**Hari/Tanggal : Senin / 4 Mei 2015**  
**Waktu : 07.30-10.00 WIB**

Tingkat Pencapaian Perkembangan	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat / Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak				
				Alat	Hasil			
					*	**	***	****
Menangkap dan melempar sesuatu secara terarah/tepat (F.MK.4)  Melakukan gerakan melompat, meloncat dan berlari secara terkoordinasi (F.MK.3)	Melempar dengan berbagai media ke tempat yang telah di tentukan (F.MK.18)	<b>KEGIATAN AWAL ± 30 MENIT</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Baris masuk kelas</li> <li>- Bernyanyi lagu-lagu anak</li> <li>- Salam dan berdo'a</li> <li>- Presensi</li> <li>- <b>Bermain permainan <i>engklek</i></b></li> <li>- Apersepsi</li> <li>- Penjelasan kegiatan (1-3)</li> </ul>	Pecahan genting	Observasi				
	Melompat dengan satu kaki (F.MK.7)		karpas puzzle	Observasi				
		<b>KEGIATAN INTI ± 60 MENIT</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mendengarkan cerita</li> </ol>						

Mengulang kalimat sederhana (Bb.1)	Mengulang kembali kalimat yang didengar (Bb.12)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak bersiap di tempat duduk masing-masing</li> <li>- Anak mendengarkan cerita</li> <li>- Anak mengulang kalimat dari guru</li> <li>- Anak pindah kegiatan selanjutnya</li> </ul>	Buku cerita	Penugasan				
Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri (Ka5)	Mencoba menceritakan apa yang terjadi jika warna di campur (Ka.30)	2. Mencoba dan menceritakan apa yang terjadi jika warna dicampur <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak mencampurkan warna-warna yang disediakan</li> <li>- Anak menceritakan apa yang terjadi kepada guru dan teman</li> <li>- Anak pindah kegiatan selanjutnya</li> </ul>	Air Pewarna Botol	Unjuk kerja				
Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit (F.MH.3)	Meronce dengan manik-manik (F.MH.16)	3. Pemberian tugas meronce dengan manik-manik <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak memperhatikan contoh guru</li> <li>- Anak meronce dengan manik-manik membuat kalung</li> </ul>	Benang Manik-manik	Hasil karya				
		<b>ISTIRAHAT / MAKAN ± 30 MENIT</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuci tangan sebelum dan</li> </ul>						

		sesudah makan - Bermain bebas						
Menjaga diri sendiri dari lingkungan (SE 7)	Mengembalikan mainan pada tempatnya setelah digunakan (SE.31)	<b>KEGIATAN PENUTUP ± 30 MENIT</b> - Merapikan mainan dan perlengkapan sekolah - Bernyanyi bersama - Anak bernyanyi di depan kelas - Tanya jawab - Refleksi kegiatan - Anak memimpin do'a - Anak berdo'a setelah belajar	Rak Tas anak  Guru dan anak	Observasi  Percakapan				
Mengenal perilaku baik/sopan (NAM 4)	Berbicara/ berbahasa yang baik dan sopan dengan orang dewasa (NAM.15)							

Mengetahui,

Kepala TK PUSPASIWI 2



Guru Kelas

Mujiastuti S.Pd. AUD

NIP. 19670608 199103 2 009

Yogyakarta, 30 April 2015

Peneliti

Septi Nugraheni

NIM. 11111241034

### RENCANA KEGIATAN HARIAN

**Kelompok/Semester/Minggu** : A/II/XV  
**Tema/Sub Tema** : Alam Semesta / Pelangi  
**Hari/Tanggal** : Rabu / 6 Mei 2015  
**Waktu** : 07.30-10.00 WIB

Tingkat Pencapaian Perkembangan	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat / Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak				
				Alat	Hasil			
					*	**	***	****
Menangkap dan melempar sesuatu secara terarah/tepat (F.MK.4)	Melempar dengan berbagai media ke tempat yang telah di tentukan (F.MK.18)	<b>KEGIATAN AWAL ± 30 MENIT</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Baris masuk kelas</li> <li>- Bernyanyi lagu-lagu anak</li> <li>- Salam dan berdo'a</li> <li>- Presensi</li> <li>- <b>Bermain permainan engklek</b></li> <li>- Apersepsi</li> <li>- Penjelasan kegiatan (1-3)</li> </ul>	Pecahan genting	Observasi				
Melakukan gerakan melompat, meloncat dan berlari secara terkoordinasi (F.MK.3)	Melompat dengan satu kaki (F.MK.7)		karpas puzzle	Observasi				
		<b>KEGIATAN INTI ± 60 MENIT</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Finger painting</i></li> <li>- Anak memperhatikan contoh</li> </ol>						

Menunjuk sikap mandiri dalam memilih kegiatan (SE 1)	Melaksanakan tugas yang diberikan sampai selesai (SE 3)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak mengambil perlengkapan</li> <li>- Anak menggambar menggunakan jari</li> <li>- Anak pindah kegiatan selanjutnya</li> </ul>	Buku gambar Cat kreatif	Hasil karya				
Meniru huruf (Bc.4)	Meniru huruf (Bc.41)	2. Pemberian tugas meniru huruf <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak memperhatikan contoh guru</li> <li>- Anak meniru huruf</li> <li>- Anak pindah kegiatan selanjutnya</li> </ul>	Pensil Buku	Penugasan				
Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit (F.MH.3)	Meronce dengan manik-manik (F.MH.16)	3. Pemberian tugas meronce dengan manik-manik <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak memperhatikan contoh guru</li> <li>- Anak meronce dengan manik-manik membuat tasbih</li> </ul>	Benang Manik-manik	Hasil karya				
		<b>ISTIRAHAT / MAKAN ± 30 MENIT</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuci tangan sebelum dan sesudah makan</li> <li>- Bermain bebas</li> </ul>						



Mengenal perilaku baik/sopan (NAM 4)	Berbicara/ berbahasa yang baik dan sopan dengan orang dewasa (NAM.15)	<b>KEGIATAN PENUTUP ± 30 MENIT</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Merapikan mainan dan perlengkapan sekolah</li> <li>- Bernyanyi bersama</li> <li>- Anak bernyanyi di depan kelas</li> </ul>	Guru dan anak	Percakapan				
Mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari (Ka.4)	Mengetahui nama-nama hari dalam satu minggu (Ka.7)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Refleksi kegiatan</li> <li>- Anak memimpin do'a</li> <li>- Anak berdo'a setelah belajar</li> </ul>	Nama-nama hari	Tanya jawab				

Mengetahui,

Kepala TK PUSPASIWI 2

Guru Kelas

Yogyakarta, 5 Mei 2015

Peneliti



Mujiastuti S.Pd. AUD

NIP. 19670608 199103 2 009

Septi Nugraheni

NIM. 11111241034

# Lampiran 3

## instrumen penelitian

## SURAT KETERANGAN VALIDITAS INSTRUMEN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Banu Setyo Adi, M. Pd

NIP : 19810920 200604 1 003

Jabatan Dosen Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta

Menerangkan bahwa benar-benar telah mengevaluasi dan memvalidasi instrumen penelitian berupa lembar observasi untuk mahasiswa di bawah ini:

Nama : Septi Nugraheni

NIM : 11111241039

Jurusan : Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Agar dapat dipergunakan dalam penempuhan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul "Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan *Engklek* Pada Anak Kelompok A TK Puspasiwi 2 Sleman".

Demikian surat keterangan ini kami buat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, April 2015

Validator



Banu Setyo Adi, M. Pd

NIP. 19810920 200604 1 003

No.	Gerakan	Deskripsi Gerakan	Nama Anak																								
			ADN	ASN	AWN	CIAN	DNW	FHN	GPP	HNS	HIW	LH	MM	MPY	MNP	N	NF	NR	PM	RU	RA	SS	YN	AVN	AKS		
1	Berjingkat	kakinya menekuk 90 derajat atau kurang																									
		paha sejajar dengan permukaan tanah																									
		tubuh tegak																									
		lengan menekuk di bagian siku dan sedikit mengenggam																									
		Jarak dan tinggi dalam sekali berjingkat pendek dan rendah																									
		mampu berjingkat dua kali berturut-turut																									
2	Melempar	saat melempar lengan tetap di depan tubuh																									
		gerakan seperti membuang (dari bawah kepala)																									
		Jari-jari membuka mengarah ke tujuan																									
		gerakan setelah melempar ke depan dan ke bawah																									
		badan condong kedepan																									
		kaki tetap diam																									

### Rubrik Penilaian Berjingkat

No.	Kriteria	Deskripsi
1	Berkembang Sangat Baik	Anak mampu melakukan 6 gerakan
2	Berkembang Sesuai Harapan	Anak mampu melakukan 3-5 gerakan
3	Mulai Berkembang	Anak mampu melakukan 1-2 gerakan
4	Belum Berkembang	Anak tidak melakukan gerakan

### Rubrik Penilaian Melempar

No.	Kriteria	Deskripsi
1	Berkembang Sangat Baik	Anak mampu melakukan 6 gerakan
2	Berkembang Sesuai Harapan	Anak mampu melakukan 3-5 gerakan
3	Mulai Berkembang	Anak mampu melakukan 1-2 gerakan
4	Belum Berkembang	Anak tidak melakukan gerakan

**Instrumen Penilaian Keterampilan Motorik Kasar**

No.	Nama Anak	Aspek yang diamati							
		Berjingkat				Melempar			
		BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB
1	ADN								
2	ASN								
3	AWN								
4	CIAN								
5	DNW								
6	FHN								
7	GPP								
8	HNS								
9	HIW								
10	LH								
11	MM								
12	MPY								
13	MNP								
14	N								
15	NF								
16	NR								
17	PM								
18	RU								
19	RA								
20	SS								
21	YN								
22	AVN								
23	AKS								
Jumlah									

# Lampiran 4

## data hasil penelitian

No.	Gerakan	Deskripsi Gerakan	Nama Anak																						
			ADN	ASN	AWN	CIAN	DNW	FHN	GPP	HNS	HIW	LH	MM	MPY	MNP	N	NF	NR	PM	RU	RA	SS	YN	AVN	AKS
1	Berjingkat	kakinya menekuk 90 derajat atau kurang																							
		paha sejajar dengan permukaan tanah																							
		tubuh tegak																		√					
		lengan menekuk di bagian siku dan sedikit mengenggam						√					√	√			√			√	√	√	√		
		Jarak dan tinggi dalam sekali berjingkat pendek dan rendah	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√		√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
		mampu berjingkat dua kali berturut-turut	√		√	√	√	√		√	√		√	√		√	√	√		√	√	√		√	
2	Melempar	saat melempar lengan tetap di depan tubuh		√					√	√	√	√	√	√		√	√	√		√		√	√	√	√
		gerakan seperti membuang (dari bawah kepala)	√		√	√	√	√	√	√	√	√	√			√	√	√	√	√	√	√	√	√	
		Jari-jari membuka mengarah ke tujuan	√	√	√	√	√	√				√	√	√		√	√		√	√	√	√	√	√	√
		gerakan setelah melempar ke depan dan ke bawah																							
		badan condong kedepan							√					√			√	√				√			
		kaki tetap diam																							



Instrumen Penilaian Keterampilan Motorik Kasar

No.	Nama Anak	Aspek yang diamati							
		Berjingkat				Melempar			
		BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB
1	ADN								
2	ASN								
3	AWN								
4	CIAN								
5	DNW								
6	FHN								
7	GPP								
8	HNS								
9	HIW								
10	LH								
11	MM								
12	MPY								
13	MNP								
14	N								
15	NF								
16	NR								
17	PM								
18	RU								
19	RA								
20	SS								
21	YN								
22	AVN								
23	AKS								
<b>Jumlah</b>		<b>0</b>	<b>7</b>	<b>15</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>10</b>	<b>12</b>	<b>1</b>

keterampilan berjingkat

No.	Kriteria	Jumlah anak	Persentase
1	Berkembang Sangat Baik	0	0%
2	Berkembang Sesuai Harapan	7	30,43%
3	Mulai Berkembang	15	65,22%
4	Belum Berkembang	1	4,35%
Jumlah		23	100%

keterampilan melempar

No.	Kriteria	Jumlah anak	Persentase
1	Berkembang Sangat Baik	0	0%
2	Berkembang Sesuai Harapan	10	43,48%
3	Mulai Berkembang	12	52,17%
4	Belum Berkembang	1	4,35%
Jumlah		23	100%

No.	Gerakan	Deskripsi Gerakan	Nama Anak																									
			ADN	ASN	AWN	CIAN	DNW	FHN	GPP	HNS	HIW	LH	MM	MPY	MNP	N	NF	NR	PM	RU	RA	SS	YN	AVN	AKS			
1	Berjingkat	kakinya menekuk 90 derajat atau kurang																										
		paha sejajar dengan permukaan tanah																										
		tubuh tegak																										
		lengan menekuk di bagian siku dan sedikit menggenggam																										
		Jarak dan tinggi dalam sekali berjingkat pendek dan rendah																										
		mampu berjingkat dua kali berturut-turut																										
2	Melempar	saat melempar lengan tetap di depan tubuh																										
		gerakan seperti membuang (dari bawah kepala)																										
		Jari-jari membuka mengarah ke tujuan																										
		gerakan setelah melempar ke depan dan ke bawah																										
		badan condong kedepan																										
		kaki tetap diam																										

Instrumen Penilaian Keterampilan Motorik Kasar

No.	Nama Anak	Aspek yang diamati							
		Berjingkat				Melempar			
		BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB
1	ADN								
2	ASN								
3	AWN								
4	CIAN								
5	DNW								
6	FHN								
7	GPP								
8	HNS								
9	HIW								
10	LH								
11	MM								
12	MPY								
13	MNP								
14	N								
15	NF								
16	NR								
17	PM								
18	RU								
19	RA								
20	SS								
21	YN								
22	AVN								
23	AKS								
<b>Jumlah</b>		<b>0</b>	<b>10</b>	<b>12</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>11</b>	<b>11</b>	<b>1</b>

keterampilan berjingkat

No.	Kriteria	Jumlah anak	Persentase
1	Berkembang Sangat Baik	0	0%
2	Berkembang Sesuai Harapan	10	43,48%
3	Mulai Berkembang	12	52,17%
4	Belum Berkembang	1	4,35%
Jumlah		23	100%

keterampilan melempar

No.	Kriteria	Jumlah anak	Persentase
1	Berkembang Sangat Baik	0	0%
2	Berkembang Sesuai Harapan	11	47,83%
3	Mulai Berkembang	11	47,83%
4	Belum Berkembang	1	4,35%
Jumlah		23	100%

No.	Gerakan	Deskripsi Gerakan	Nama Anak																									
			ADN	ASN	AWN	CIAN	DNW	FHN	GPP	HNS	HIW	LH	MM	MPY	MNP	N	NF	NR	PM	RU	RA	SS	YN	AVN	AKS			
1	Berjingkat	kakinya menekuk 90 derajat atau kurang																										
		paha sejajar dengan permukaan tanah																										
		tubuh tegak																										
		lengan menekuk di bagian siku dan sedikit menggenggam																										
		Jarak dan tinggi dalam sekali berjingkat pendek dan rendah																										
		mampu berjingkat dua kali berturut-turut																										
2	Melempar	saat melempar lengan tetap di depan tubuh																										
		gerakan seperti membuang (dari bawah kepala)																										
		Jari-jari membuka mengarah ke tujuan																										
		gerakan setelah melempar ke depan dan ke bawah																										
		badan condong kedepan																										
		kaki tetap diam																										

Instrumen Penilaian Keterampilan Motorik Kasar

No.	Nama Anak	Aspek yang diamati							
		Berjingkat				Melempar			
		BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB
1	ADN								
2	ASN								
3	AWN								
4	CIAN								
5	DNW								
6	FHN								
7	GPP								
8	HNS								
9	HIW								
10	LH								
11	MM								
12	MPY								
13	MNP								
14	N								
15	NF								
16	NR								
17	PM								
18	RU								
19	RA								
20	SS								
21	YN								
22	AVN								
23	AKS								
<b>Jumlah</b>		<b>0</b>	<b>13</b>	<b>10</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>13</b>	<b>10</b>	<b>0</b>

keterampilan berjingkat

No.	Kriteria	Jumlah anak	Persentase
1	Berkembang Sangat Baik	0	0%
2	Berkembang Sesuai Harapan	13	56,52%
3	Mulai Berkembang	10	43,48%
4	Belum Berkembang	0	0%
Jumlah		23	100%

keterampilan melempar

No.	Kriteria	Jumlah anak	Persentase
1	Berkembang Sangat Baik	0	0%
2	Berkembang Sesuai Harapan	13	56,52%
3	Mulai Berkembang	10	43,48%
4	Belum Berkembang	0	0%
Jumlah		23	100%



No.	Gerakan	Deskripsi Gerakan	Nama Anak																									
			ADN	ASN	AWN	CIAN	DNW	FHN	GPP	HNS	HIW	LH	MM	MPY	MNP	N	NF	NR	PM	RU	RA	SS	YN	AVN	AKS			
1	Berjingkat	kakinya menekuk 90 derajat atau kurang																										
		paha sejajar dengan permukaan tanah																										
		tubuh tegak																										
		lengan menekuk di bagian siku dan sedikit menggenggam																										
		Jarak dan tinggi dalam sekali berjingkat pendek dan rendah																										
		mampu berjingkat dua kali berturut-turut																										
2	Melempar	saat melempar lengan tetap di depan tubuh																										
		gerakan seperti membuang (dari bawah kepala)																										
		Jari-jari membuka mengarah ke tujuan																										
		gerakan setelah melempar ke depan dan ke bawah																										
		badan condong kedepan																										
		kaki tetap diam																										

Instrumen Penilaian Keterampilan Motorik Kasar

No.	Nama Anak	Aspek yang diamati							
		Berjingkat				Melempar			
		BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB
1	ADN								
2	ASN								
3	AWN								
4	CIAN								
5	DNW								
6	FHN								
7	GPP								
8	HNS								
9	HIW								
10	LH								
11	MM								
12	MPY								
13	MNP								
14	N								
15	NF								
16	NR								
17	PM								
18	RU								
19	RA								
20	SS								
21	YN								
22	AVN								
23	AKS								
<b>Jumlah</b>		<b>0</b>	<b>13</b>	<b>10</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>14</b>	<b>9</b>	<b>0</b>

keterampilan berjingkat

No.	Kriteria	Jumlah anak	Persentase
1	Berkembang Sangat Baik	0	0%
2	Berkembang Sesuai Harapan	13	56,52%
3	Mulai Berkembang	10	43,48%
4	Belum Berkembang	0	0%
Jumlah		23	100%

keterampilan melempar

No.	Kriteria	Jumlah anak	Persentase
1	Berkembang Sangat Baik	0	0%
2	Berkembang Sesuai Harapan	14	60,87%
3	Mulai Berkembang	9	39,13%
4	Belum Berkembang	0	0%
Jumlah		23	100%

No.	Gerakan	Deskripsi Gerakan	Nama Anak																									
			ADN	ASN	AWN	CIAN	DNW	FHN	GPP	HNS	HIW	LH	MM	MPY	MNP	N	NF	NR	PM	RU	RA	SS	YN	AVN	AKS			
1	Berjingkat	kakinya menekuk 90 derajat atau kurang																										
		paha sejajar dengan permukaan tanah																										
		tubuh tegak																										
		lengan menekuk di bagian siku dan sedikit menggenggam																										
		Jarak dan tinggi dalam sekali berjingkat pendek dan rendah																										
		mampu berjingkat dua kali berturut-turut																										
2	Melempar	saat melempar lengan tetap di depan tubuh																										
		gerakan seperti membuang (dari bawah kepala)																										
		Jari-jari membuka mengarah ke tujuan																										
		gerakan setelah melempar ke depan dan ke bawah																										
		badan condong kedepan																										
		kaki tetap diam																										

Instrumen Penilaian Keterampilan Motorik Kasar

No.	Nama Anak	Aspek yang diamati							
		Berjingkat				Melempar			
		BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB
1	ADN								
2	ASN								
3	AWN								
4	CIAN								
5	DNW								
6	FHN								
7	GPP								
8	HNS								
9	HIW								
10	LH								
11	MM								
12	MPY								
13	MNP								
14	N								
15	NF								
16	NR								
17	PM								
18	RU								
19	RA								
20	SS								
21	YN								
22	AVN								
23	AKS								
<b>Jumlah</b>		<b>0</b>	<b>16</b>	<b>7</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>16</b>	<b>7</b>	<b>0</b>

keterampilan berjingkat

No.	Kriteria	Jumlah anak	Persentase
1	Berkembang Sangat Baik	0	0%
2	Berkembang Sesuai Harapan	16	69,57%
3	Mulai Berkembang	7	30,43%
4	Belum Berkembang	0	0%
Jumlah		23	100%

keterampilan melempar

No.	Kriteria	Jumlah anak	Persentase
1	Berkembang Sangat Baik	0	0%
2	Berkembang Sesuai Harapan	16	69,57%
3	Mulai Berkembang	7	30,43%
4	Belum Berkembang	0	0%
Jumlah		23	100%

No.	Gerakan	Deskripsi Gerakan	Nama Anak																									
			ADN	ASN	AWN	CIAN	DNW	FHN	GPP	HNS	HIW	LH	MM	MPY	MNP	N	NF	NR	PM	RU	RA	SS	YN	AVN	AKS			
1	Berjingkat	kakinya menekuk 90 derajat atau kurang																										
		paha sejajar dengan permukaan tanah																										
		tubuh tegak																										
		lengan menekuk di bagian siku dan sedikit menggenggam																										
		Jarak dan tinggi dalam sekali berjingkat pendek dan rendah																										
		mampu berjingkat dua kali berturut-turut																										
2	Melempar	saat melempar lengan tetap di depan tubuh																										
		gerakan seperti membuang (dari bawah kepala)																										
		Jari-jari membuka mengarah ke tujuan																										
		gerakan setelah melempar ke depan dan ke bawah																										
		badan condong kedepan																										
		kaki tetap diam																										

Instrumen Penilaian Keterampilan Motorik Kasar

No.	Nama Anak	Aspek yang diamati							
		Berjingkat				Melempar			
		BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB
1	ADN								
2	ASN								
3	AWN								
4	CIAN								
5	DNW								
6	FHN								
7	GPP								
8	HNS								
9	HIW								
10	LH								
11	MM								
12	MPY								
13	MNP								
14	N								
15	NF								
16	NR								
17	PM								
18	RU								
19	RA								
20	SS								
21	YN								
22	AVN								
23	AKS								
<b>Jumlah</b>		<b>0</b>	<b>18</b>	<b>5</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>18</b>	<b>4</b>	<b>0</b>



keterampilan berjingkat

No.	Kriteria	Jumlah anak	Persentase
1	Berkembang Sangat Baik	0	0%
2	Berkembang Sesuai Harapan	18	78,26%
3	Mulai Berkembang	5	21,74%
4	Belum Berkembang	0	0%
Jumlah		23	100%

keterampilan melempar

No.	Kriteria	Jumlah anak	Persentase
1	Berkembang Sangat Baik	1	4,35%
2	Berkembang Sesuai Harapan	18	78,26%
3	Mulai Berkembang	4	17,39%
4	Belum Berkembang	0	0%
Jumlah		23	100%

No.	Gerakan	Deskripsi Gerakan	Nama Anak																									
			ADN	ASN	AWN	CIAN	DNW	FHN	GPP	HNS	HIW	LH	MM	MPY	MNP	N	NF	NR	PM	RU	RA	SS	YN	AVN	AKS			
1	Berjingkat	kakinya menekuk 90 derajat atau kurang																										
		paha sejajar dengan permukaan tanah																										
		tubuh tegak																										
		lengan menekuk di bagian siku dan sedikit menggenggam																										
		Jarak dan tinggi dalam sekali berjingkat pendek dan rendah																										
		mampu berjingkat dua kali berturut-turut																										
2	Melempar	saat melempar lengan tetap di depan tubuh																										
		gerakan seperti membuang (dari bawah kepala)																										
		Jari-jari membuka mengarah ke tujuan																										
		gerakan setelah melempar ke depan dan ke bawah																										
		badan condong kedepan																										
		kaki tetap diam																										

Instrumen Penilaian Keterampilan Motorik Kasar

No.	Nama Anak	Aspek yang diamati							
		Berjingkat				Melempar			
		BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB
1	ADN								
2	ASN								
3	AWN								
4	CIAN								
5	DNW								
6	FHN								
7	GPP								
8	HNS								
9	HIW								
10	LH								
11	MM								
12	MPY								
13	MNP								
14	N								
15	NF								
16	NR								
17	PM								
18	RU								
19	RA								
20	SS								
21	YN								
22	AVN								
23	AKS								
<b>Jumlah</b>		<b>1</b>	<b>19</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>19</b>	<b>2</b>	<b>0</b>

keterampilan berjingkat

No.	Kriteria	Jumlah anak	Persentase
1	Berkembang Sangat Baik	1	4,35%
2	Berkembang Sesuai Harapan	19	82,61%
3	Mulai Berkembang	3	13,04%
4	Belum Berkembang	0	0%
Jumlah		23	100%

keterampilan melempar

No.	Kriteria	Jumlah anak	Persentase
1	Berkembang Sangat Baik	2	8,70%
2	Berkembang Sesuai Harapan	19	82,61%
3	Mulai Berkembang	2	8,70%
4	Belum Berkembang	0	0%
Jumlah		23	100%

No.	Gerakan	Deskripsi Gerakan	Nama Anak																							
			ADN	ASN	AWN	CIAN	DNW	FHN	GPP	HNS	HIW	LH	MM	MPY	MNP	N	NF	NR	PM	RU	RA	SS	YN	AVN	AKS	
1	Berjingkat	kakinya menekuk 90 derajat atau kurang																								
		paha sejajar dengan permukaan tanah																								
		tubuh tegak																								
		lengan menekuk di bagian siku dan sedikit menggenggam																								
		Jarak dan tinggi dalam sekali berjingkat pendek dan rendah																								
		mampu berjingkat dua kali berturut-turut																								
2	Melempar	saat melempar lengan tetap di depan tubuh																								
		gerakan seperti membuang (dari bawah kepala)																								
		Jari-jari membuka mengarah ke tujuan																								
		gerakan setelah melempar ke depan dan ke bawah																								
		badan condong kedepan																								
		kaki tetap diam																								

**Instrumen Penilaian Keterampilan Motorik Kasar**

No.	Nama Anak	Aspek yang diamati							
		Berjingkat				Melempar			
		BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB
1	ADN								
2	ASN								
3	AWN								
4	CIAN								
5	DNW								
6	FHN								
7	GPP								
8	HNS								
9	HIW								
10	LH								
11	MM								
12	MPY								
13	MNP								
14	N								
15	NF								
16	NR								
17	PM								
18	RU								
19	RA								
20	SS								
21	YN								
22	AVN								
23	AKS								
<b>Jumlah</b>		<b>1</b>	<b>20</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>21</b>	<b>0</b>	<b>0</b>

keterampilan berjingkat

No.	Kriteria	Jumlah anak	Persentase
1	Berkembang Sangat Baik	1	4,35%
2	Berkembang Sesuai Harapan	20	86,96%
3	Mulai Berkembang	2	8,70%
4	Belum Berkembang	0	0%
Jumlah		23	100%

keterampilan melempar

No.	Kriteria	Jumlah anak	Persentase
1	Berkembang Sangat Baik	2	8,70%
2	Berkembang Sesuai Harapan	21	91,30%
3	Mulai Berkembang	0	0%
4	Belum Berkembang	0	0%
Jumlah		23	100%

# Lampiran 5

## dokumentasi



## Siklus 1 Pertemuan 1



Peneliti menyiapkan lapangan *engklek*



Lapangan *engklek*



Anak-anak melakukan pemanasan



Baris sebelum bermain



Guru memberi contoh



Anak bermain *engklek*

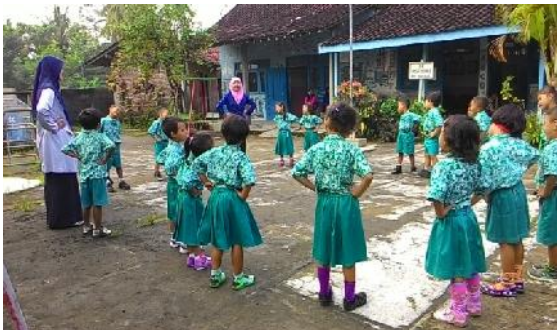
## Siklus 1 Pertemuan 2



Peneliti menyiapkan lapangan *engklek*



Lapangan *engklek*



Anak-anak melakukan pemanasan



Guru menjelaskan kepada anak



Anak bermain *engklek*



Gambar anak dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan



### Siklus 1 Pertemuan 3



Suasana di dalam kelas



Lapangan *engklek*



Anak-anak melakukan pemanasan



Anak bermain *engklek*



Anak-anak melakukan pendinginan



Anak berbaris menuju kelas

## Siklus 1 Pertemuan 4



Lapangan *engklek*



Anak-anak melakukan pemanasan



Gambar anak dengan kriteria  
Mulai Berkembang



Anak-anak menyemangati temannya



Anak-anak melakukan pendinginan



Anak berbaris menuju kelas



## Siklus 2 Pertemuan 1



Peneliti menyiapkan lapangan *engklek*



Lapangan *engklek*



Anak-anak melakukan pemanasan



Anak bermain *engklek*

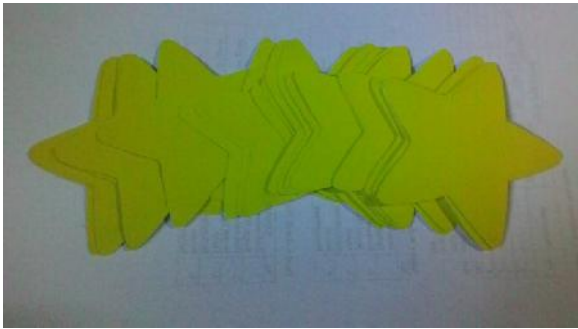


Guru memberi stiker bintang



Anak-anak melakukan pendinginan

## Siklus 2 Pertemuan 2



Stiker bintang



Lapangan *engklek*



Anak-anak melakukan pemanasan



Anak-anak bersiap menunggu giliran



Anak-anak bermain *engklek*



Anak-anak berbaris menuju kelas



### Siklus 2 Pertemuan 3



Anak-anak melakukan pemanasan



Gambar anak dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan



Anak-anak bermain *engklek*



Anak-anak berbaris menuju kelas



Guru memberi stiker bintang



Guru memberi stiker bintang

## Siklus 2 Pertemuan 4



Baris sebelum masuk kelas



Anak-anak melakukan pemanasan



Anak bersiap menunggu giliran



Anak-anak bermain *engklek*



Anak-anak melakukan pendinginan



Anak-anak berbaris menuju kelas



Data Anak Kelompok A TK PUSPASIWI 2

No.	Nama Anak	L	P
1	Aisyah Devi Naisfa		
2	Andika Satria Nugroho		
3	Ari Wahyu Nugroho		
4	Cechar Ika Alifia Nurhidayati		
5	Dzulfikar Nu'mas Wiratma		
6	Fajar Hamdam Naim		
7	Galih Putra Pamungkas		
8	Halimah Nur Sebri		
9	Her Isma Weni Fitira Sari		
10	Latif Hidayat		
11	Mahyal Manutobillah		
12	Marsya Putri Yogi		
13	Muhammad Nur Riski		
14	Nuraeni		
15	Nurul Fitri Kurniawati		
16	Nugroho Rohmad Dika Setiawan		
17	Putri Maulia Fariqah		
18	Revan Utama		
19	Reno Avianto		
20	Septiana Safitri		
21	Yudha Nur Prasetyo		
22	Ade Vicky Munandar Alviansyah		
23	Alifia Kheyila Salsabila Luthfiyyah		